

Event – Invex 2006, Brno

novembar 2006. | 5. broj

PLAY!



EXTREME
COMPUTER CORNER

COMPUTERLAND

Sinergija 06, Splinter Cell: Double Agent

PREVIEWS:

Runaway 2

**Mortal Kombat:
Armageddon**

C&C: Tiberium Wars

REVIEWS:

Guild Wars: Nightfall

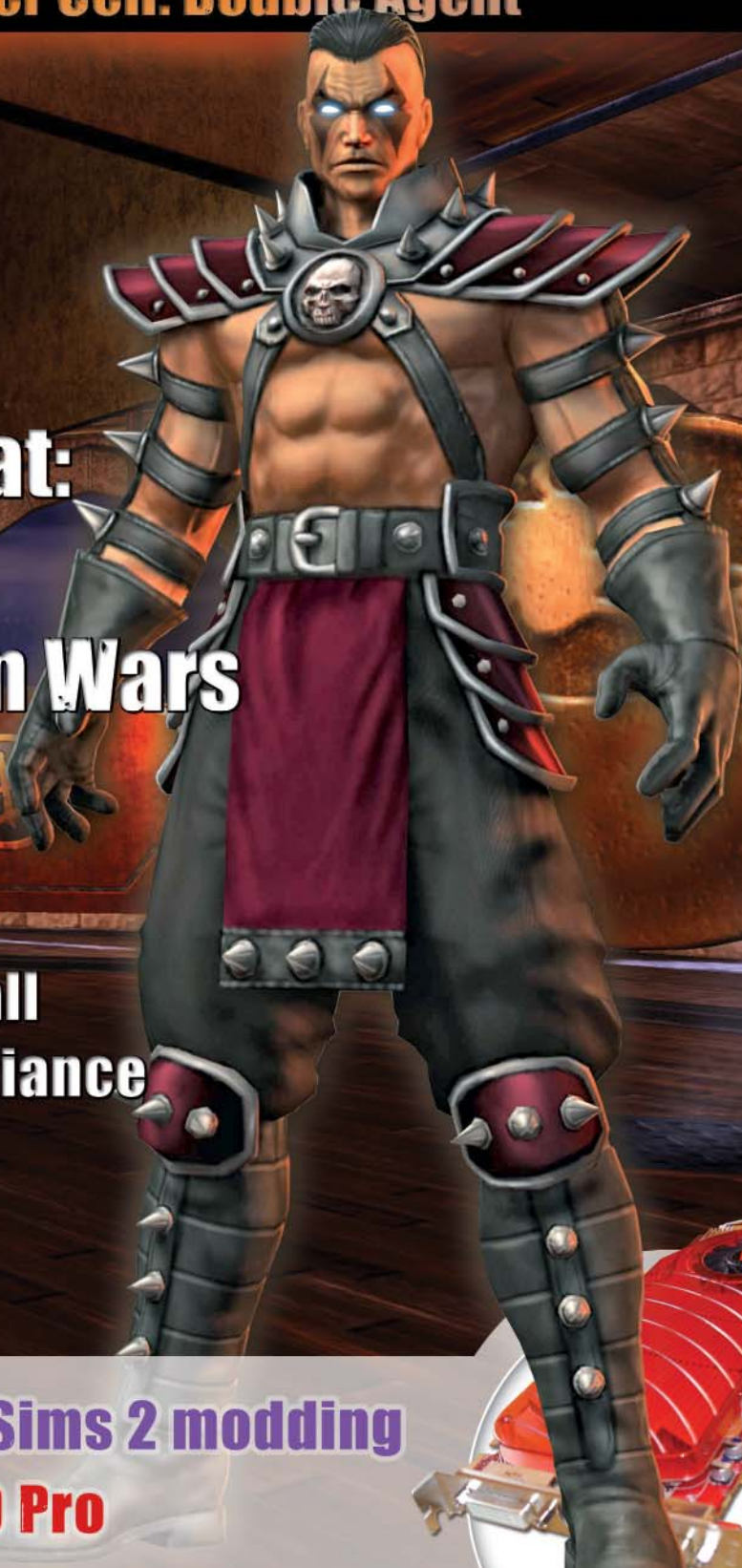
Marvel Ultimate Alliance

Defcon

Caesar IV

Intervju: Writley, Sims 2 modding

ATI Radeon X1950 Pro



GUILD WARS NIGHTFALL



EU.GUILDWARS.COM

© 2005 - 2006 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions, Guild Wars Nightfall and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.



Uvodnik

Za dobro Srbije!

Nisam siguran da je bilo koji drugi događaj toliko dominantan kao novi Ustav, i sve oko njega. Iako još uvek ne znamo da li je konačno usvojen (raspoložemo samo nezvaničnim informacijama da jeste), nisam siguran da smo u prilici da se bavimo bilo kojom drugom temom osim tom. No, bilo kako bilo, mi nismo politički časopis niti ćemo se politikom ikada baviti, pa ćemo ipak potražiti alternativu u ovom oktobru, i naći je u nekoliko stvari.

Prvo, moraću da prestanem da prognoziram vremenske prilike u našoj zemlji u ovim uvodnim tekstovima, jer videh da sam u prošlom napomenuo kako su dobri dani prošli, i dolaze oni loši, a ispostaviće se da nas je nakon toga pratilo jedno dve nedelje jako toplog vremena. Ali, ako će to pomoći da i nadalje bude fino (iako mi se čini da je ovoga puta statistika ali i godišnje doba na mojoj strani) onda je red da još jednom ponovim kako je vreme bezveze, kako je hladno, uskoro će i sneg da počne da pada, i sve u tom fazonu.

I konačno, još jedan jako važan događaj u oktobru bio je i Sajam Knjiga. Ova smotra, odnosno salon, kako vole da ga zovu, svake godine privlači sve više i više ljudi, što je izuzetno pohvalno. Ono što se pojavljuje kao problem jeste što su izgleda izdavači shvatili da ne moraju da spuštaju cene i prave popularni



“sajamski popust”, pa je zapravo jedina prednost odlaska tamo što je većina knjiga na jednom mestu, pa ne morate da idete u 2 ili 3 veće knjižare u gradu da biste pronašli ono što vam je potrebno. No, i pored toga, cifra od preko 100.000 ljudi je zaista sjajna, i daje nadu da kod nas ljudi ipak nisu odustali od čitanja.

A nadamo se da vi svakako nećete odustati o čitanja najnovijeg broja magazina PLAY!, i to petog po redu, koji je za vas spremio mnogo toga interesantnog. Nakon ovog broja dolazi i jubilarni šesti broj, u kojem bi trebalo da bude još više interesantnog sadržaja za vaše čitačko zadovoljstvo, a verovatno i pojačavanje zastupljenosti neke od rubrika. No, o tom potom.

Urednik

TOP 5

1. **Mortal Kombat Armageddon** – Valjda su svi do sada poznati Mortal Kombat likovi na jednom mestu dovoljna preporuka da pročitate preview najnovijeg ostvarenja čiji su prethodnici “žarili i palili” rane konzole i PC računar. Pogledajte šta je to novo i interesantno i drugačije u odnosu na pre u ovom izdanju.
2. **Sims 2 modding** – Uvek smo podržavali i uvek ćemo podržavati radove domaćih autora, pa u skladu sa tim ovoga puta imate priliku da pogledate i pročitate intervju sa tvorcem dodatnog sadržaja za popularne Simse, a koji je iz naše zemlje, i ima zaista neke dobre kreacije.
3. **UltraTubes** – U skladu sa željom i potrebom da predstavljamo domaće igre i domaća rešenja, tu smo da vam ponudimo preview i intervju igre Ultra Tubes, igre domaće programerske kuće Eipix koji su bili gosti RUR štanda na ovogodišnjem WCGu.
4. **Nightfall** – Sigurno niste mislili da ćemo zaobići Nightfall? Imali smo priliku da učestvujemo u specijalnom press preview vikendu, a pritom i prvi testiramo igru i zemlji, što nam je pomoglo da vam ponudimo review ovog naslova pre svih drugih.
5. **Defcon** – Proverite kako dobra ideja može da proda igru, i bez ikakve potrebe da se u njoj nađu dobra grafika, sjajni specijalni efekti, skupa produkcija među scena i tome slično.

Broj 05 – novembar 2006.
Izlazi jednom mesečno
Cena: besplatno

Glavni urednik:
Milan Đukić

Redakcija:
Nenad Dimitrijević
Miloš Hetlerović
Nikola Nešović
Luka Zlatić

Saradnici:
Stefan Marković
Ivan Ognjenović
Vukašin Stijović
Nikola Dolapčev
Srđan Bajić
Uroš Miletić
Vladimir Kosić

Lektor:
Petar Starović

Kontakt:
PLAY! magazine
Beograd
redakcija@play-zine.com
www.play-zine.com

Dizajn i prelom:
Jasmina Radić

Asistent prelamača
Miroslav Jović

66 Sinergija 06

Sinergija je organizovana šesti put u Srbiji, ovoga puta u Novom Sadu. Za razliku od standardnih pogleda na ovaj događaj, mi smo se koncentrisali na Chill Out room, mesto gde su svi, izmoreni od predavanja, mogli da uđu i zabave se. Pročitajte kako.



27 Ultra Tubes

Ultra Tubes je projekat mlade programerske kuće iz Srbije. U pitanju je igra u žanru kojeg je pre dosta godina ustanovio WipeOut. Kako su se Eipix-ovci snašli u ovoj sferi, pročitajte u našem prikazu.



15 Pes 6

Najavljujemo vam Pro Evolution Soccer 6. U narednom broju magazina PLAY! bićete u prilici da pročitate i opis ove igre. Stoga, pripremite se na vreme čitajući preview.



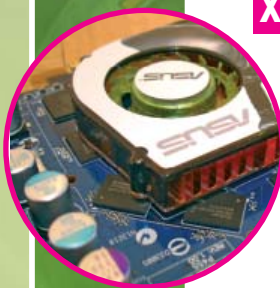
53 Nightfall

Treći deo Guild Wars sage (ako se tako može nazvati) uspešno je promovisan 27. oktobra u Srbiji. Naravno, mi smo vam odmah pripremili i review ovog naslova, pa pogledajte šta je to u njemu novo i zanimljivo.



SADRŽAJ

- 3 Uvodnik
- 4-5 Sadržaj
- 6-7 Techware
- 9-12 Flash
- 13 13th page
- 27-29 Preview – Ultra Tube
- 18-21 Preview – Mortal Kombat Armageddon
- 22 Preview – NFS: Carbon
- 16-17 Preview – Pro Evolution Soccer 6
- 26 Preview – Runaway 2
- 23-25 Preview – Splinter cell: Double Agent
- 14-15 Preview – C&C Tiberium Wars
- 36-38 Review – Albatross
- 50-51 Review – Caesar IV
- 61 Review – Defcon
- 47 Review – FIFA 07
- 42-43 Review – GTR 2
- 53-55 Review – Guild Wars: Nightfall
- 32-33 Review – LMA Manager 2007
- 44-46 Review – NBA 07 vs 2K7
- 49 Review – Eragon
- 59-60 Review – Scarface
- 30-31 Review – The Settlers 2
- 52 Review – Tunguska
- 66 Event – Sinergija 06
- 68-69 Event – Logitech konferencija
- 34-35 Intervju – Sims 2 modding
- 84 Intervju – Writely
- 76-78 Hardware – ATi X1950 Pro
- 80-82 Hardware – Asus roundup
- 85 Software – Leopard
- 86 Software – Audio programi



AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:



Gold – Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zaslužuje da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.



Silver – Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.



Bronze – Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zaslužuje da se makar malo izdvoji od drugih.

MORE

XX ATi X1950 Pro

Navikli ste da vam predstavljamo najnovije ATi grafičke kartice, tako je i ovoga puta. Pogledajte šta nam stiže iz kuhinje AMD-a ... tj. ATi-ja, kako vam je lakše.

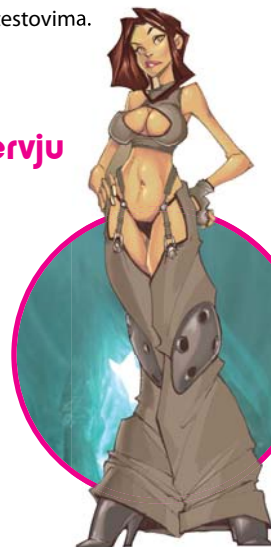


XX Asus roundup

Nekoliko grafičkih kartica stiglo nam je iz ASUS-a, pa je vreme da pogledamo kako se one pokazuju u najnovijim testovima.

XX Eipix Intervju

Intervju sa ekipom programera iz Eipixa i prva najava njihove igre Ultra Tubes.



iPod Shuffle u prodaji!

Dok se internet populacija mahom bavi time da li će se pojaviti iPhone, touch-screen iPod i još gomile drugih stvari, iPod Shuffle se "neprimetno", nakon početne najave, pojavio u prodaji. Naravno, uređaj prvo ide svima onima koji su ga već naručili putem Apple sajta i drugih internet prodavnica, a trebalo bi da im stigne na kućnu adresu do 3. novembra. Cena u americi je 79 dolara, videćemo koliko će koštati kod nas, ali je jedno sigurno - obratite pažnju na velike količine izgubljenih primeraka, pošto ovaj iPod, skoro kao i prehodni Shuffle "nema težinu", a i prilično je malih dimenzija. Kada već govorimo o našem tržištu, za sada nismo uspeali da dobijemo cenu za ovaj model od domaćih distributera, ali se nadamo da ćemo je imati već do narednog izdanja časopisa.



Join Red!

U toku je velika akcija pomoći rešavanja problema AIDS-a u Africi pod nazivom Red. Ideja je da sve velike kuće ponude porizvode u novom obliku, od čije bi prodaje određeni procenat išao u ove, dobrotvorne, svrhe.

Tako se Apple uključio sa svojim iPod Nano plejerom od 4GB u Red varijanti, a od svake kupovine 10\$ ide u fond. Motorola se takođe uključila nudeći red MOTORAZR V3m i red MOTOSLVR telefone. Ono što je svakako dobro jeste što ovi modeli izgledaju odlično u crvenoj boji pa osim humanitarnog, verovatno će neki ljudi biti privučeni i dizajnerskim aspektom cele priče. Više informacija na www.JoinRed.com.

HAL – 5 u prodaji

Profesor Yoshiyuki Sankai sa Tsukuba univerziteta uskoro planira da krene sa masovnom proizvodnjom svog HAL-5 proizvoda, ukratko rečeno, "egzoskeleta" za pomoć pri kretanju i povećanje snage.

Ovaj uređaj već je testiran nekoliko puta, a mogao bi da pomogne kako paralizovanim osobama, tako i onima na rehabilitaciji, prilikom rada u fabrici i tome slično. do 2007. planirana je proizvodnja prvih 20 komada, a do 2008. između 400 i 500. Cena? 42.273 za "početni model" do 59.182 za najbolji.



Logitech diNovo Edge u prodaji!

Logitech je poznat po tome da pored toga što pravi kvalitetne proizvode često pravi i stvari koje se zaista mogu pohvaliti svojim dizajnom.

Najnovija tastatura iz diNovo serije, pod nazivom Edge, svakako spada u kategoriju uređaja koji na prvi pogled oduzimaju dah.

Gornja strana je izrađena od visoko sjajnog pleksiglasa, a u nju su ugrađene i specijalne diode koje osvetljavaju tastere i daju odličan vizuelni efekat. Tastatura je potpuno ravna, sa debilnom od samo

19mm, što pored dobrog efekta i olakšava kucanje, pogotovu imajući u vidu da je upotrebljene PerfectStroke tehnologija koja će rad učiniti udobnijim. Edge dolazi i sa specijalnim postoljem kako bi na stolu bila postavljena pod pravim uglom, tako dodatno ističući svoj vizuelni identitet.

Postolje služi i kao punjač, a sama tastatura se sa računarom povezuje preko Bluetooth tehnologije. Jasno je da je ovo must-have za svakoga ko brine o izgledu svog računara, a jedina nezgoda jeste što će korisnici za ovo zadovoljstvo morati da izvoje 199 evra, svakako značajno više od prosečne tastature.



Novi ASUS monitori



Kompanija ASUS je najavila nekoliko novih modela widescreen TFT monitora većih dijagonala koji će odlično poslužiti za multi-mediju. Model MW221U ima dijagonalu od 22" i native rezoluciju od 1650x1080 piksela, što ga čini idealnim za zabavu, ali i za ozbiljan dizajnerski rad, s obzirom da se na njega mogu pozicionirati čak dve strane A4 forumata jedna do druge.

Ono što će ljubitelje zabave svakako mnogo više obradovati jeste činjenica da je odziv ovog ekrana fantastičnih 2ms, što će omogućiti da se na njemu igraju i najbrže igre. Njegov "mlađi brat", model MW201U ima praktično identične karakteristike, osim veličine dijagonale koja je 20", s tim da rezolucija ostaje nepromenjena. Modeli VW191 i VW192 su u widescreen formatu, dijagonale 19" i osnovne rezolucije od 1440x900 piksela, ali imaju nešto slabiji odziv od 5ms.

Samsung YP-K5 plejer

Tržište mp3 plejera je svakim danom sve zaoštrenije, pogotovo sa lansiranjem nove generacija iPod uređaja, kao i očekivanjem prvih modela Microsoft Zune plejera. Naravno ni druge kompanije ne sede skrštenih ruku, pa je tako Samsung predstavio svoj novi K5 plejer, očigledno direktan konkurent iPod Nano modelima. K5 dolazi u varijantama od 1, 2 i 4GB i po većini karakteristika je sličan Nano-u ili Sandisk Sansa plejerima. Međutim on ima jednu značajnu prednost - ugrađen zvučnik.

Iako je malih dimenzija, daje solidan kvalitet zvuka, pa ako često slušate muziku sa prijateljima ovo može biti idealno rešenje za vas. Naravno zbog toga je plejer nešto veći od konkurencije, ali ako vam je ova dodatna funkcionalnost potrebna verovatno ćete to zanemariti.



Eye - Fi beta test

Svi koji hoće malo WiFi akcije na svojim digitalnim fotoaparatu, bez potrebe da kupuju nove WiFi digitalce, uskoro će biti u prilici da iskoriste Eye-Fi tehnologiju.

O njoj se dosta pričalo, a ona predstavlja SD WiFi memorijske kartice, koje kreću u beta testiranje tokom ovog meseca. Kartica ne zahteva specijalne drajvere i radiće na svakom fotoaparatu koji je "kvalifikovan za Eye-Fi", omogućavajući vam tako da bežično kopirate svoje fotografije direktno sa kamere na PC ili internet prezentacije. Za sada nije poznato koje su kartice "kvalifikovane", a firma proizvođač za sada kaže da je u pitanju "veliki broj brendova i modela". Kartica će doći i sa Compact Flash (Type II) adapterom na radost svih vlasnika D-SLR adaptera, a još uvek nema detaljnih podataka oko samog beta testiranja koje bi trebalo da počne uskoro. Proces prijavljivanja će takođe biti objavljen na zvaničnoj prezentaciji, pa eto prilike da vidite o čemu se tu zapravo radi.



KLAN RUR



WWW.KLANRUR.CO.YU

ONLINE MULTIPLAYER GAMING COMMUNITY

C&C 3: Tiberium Wars

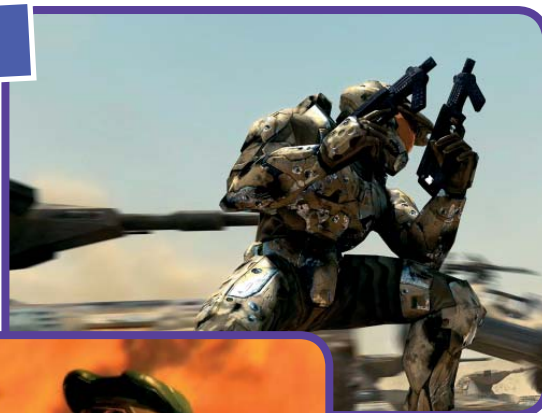
Superzvezde u cut-scenama



EA je izbacio press release u kom tvrdi da je obezbedio "all-star celebrity cast" za Command & Conquer 3 - Tiberium Wars. Ne samo da su na zahtev fanova zadržali glumca Joe Kucan-a, koji je do sad u igrama Command and Conquer imao ulogu manijakalnog lidera NOD-a - Kane, već su uposlili ljude koje smo već gledali u serijama kao što su Lost i Battlestar Galactica, kao i u filmovima Ratovi Zvezda: Imperija Uzvrata Udarac/Povratak Džedaja, Top Gun, Starship Troopers i Wedding Crashers. U celu priču je uključena i jedna od misica Sjedinjenih Američkih Država te možemo apsolutno biti zadovoljni kastingom. Neka od tih imena su: Tricia Helfer, Josh Holloway, Michael Ironside, Billy Dee Williams, Grace Park, Ivana Bozilovic i Shauntay Hinton. Command & Conquer serijal je oduvek imao odličan način da ispriča priču igre, pored žive akcije i dešavanja na borbenom polju, između svake misije su se nalazili video-zapisi koji su prošilivali i dodavali čar na celu priču, a pri tom su bili i tehnološki jedni od naprednijih vrsta kompjuterskog zapisa filma. Tu nije kraj priče, za treći nastavak ovog serijala su angažovani pravi TV reporteri – John Huck (FOX) i Shanon Cook (freelancer), koji će vam omogućiti još zanimljivije igranje.

Halo Film vesti

Universal i Fox studios koji su se dogovorili da će ko-finansirati projekat Halo the movie – baziran na popularnoj Microsoftovoj igri su se iznenadno povukli iz priče. Glasine kažu da su se ova dva studia povukla jer je budžet itetako preleteo projektovanih 135 miliona dolara, te su oni pokušali da ubede Microsoft i ljude koje učestvuju u pravljenju filma da smanje troškove. To je prošlo bezuspešno, što je značilo da će budžet preći preko 200 miliona američkih dolara, što je bilo previše i za Universal i za Fox. Međutim, bez obzira na sve ovo, Microsoft i razvojni tim Halo-a – Bungie ne odustaju od film i trenutno se on nalazi u pre-produkciji. Bungie jednostavno sija optimizmom, zadovoljstvom i srećom dok prave ovaj kako tvrde "najbolji film", ali istovremeno traže partnera, finansijkog, koji neće biti toliko zabrinut za brojeve koliko za sam kreativni proces. Datum islaska filma nije ni približno jasan, a kreatori istog tvrde da ćemo se upišati u gaće kada vidimo samo maleni deo cele priče. Interesantno.



F.E.A.R. Extraction Point Zlatan!



F.E.A.R. Extraction Point, expansion pack za jednu od popularnijih pucačina iz prvog lica pod izdavaštvom Vivendi Games/Timegate Studios-a je pozlateo, i dok čitate ovo verovatno se već nalazi u prodavnicama širom Severne Amerike, a za koju nedelju i dalje (čitaj: u Evropi). Tim je zadovoljan svojim poslom, iako je izgledalo da se razvoj ovog dodatka nikad neće završiti, posle poslednjeg doduše teškog i napornog meseca rada su skapirali da su u roku sve završili, kao što je planirao i što je najlepše od svega sigurni su u proizvod. To znači da se pojavio problem pred samo izdavanje, i da će par prvih patcheva za igru sigurno biti bug-related, bez većih promena. Dodatak neće biti stand-alone što znači da će vam trebati originalni disk ove mešavine SWAT-a

i The Ringa. 24. Oktobar je datum izlaska, te ako vam se igra, podsetite se gradiva ili odgledajte par akcionih horror filmova i odpikajte koju partiju Quake-a ili CS-a i bacite se na posao...



Postal 3 Potvrđen!

Desi iz Running With Scissors-a javlja da su pročeli preliminarne poslovi na Postal 3-ci, nastavku njihove najpoznatije ali ne i najpopularnije pucačine iz prvog lica. U planu je da se igra pojavi i na Xbox360 i na PC-ju, a koristiće dorađeni Valve-ov Source engine (Postal 2 koristio je Unreal Engine2). Takođe, razvojni tim se udružio sa ruskim timom Akella, koji će pomoći Running With Scissors da razviju i izdaju igru kako treba. Igra će zadržati svoj stari šmek i način igranja, a najavljeni su brojni motion-capture nastupi mnogih poznatih ličnosti - od filmskih zvezda do Playboyovih Playmate-ova. Andrew Belkin, producent Akelle imenuje Postal 3 najboljesnijom i najluđom igrom ikada, jer ćete se u koži "postal dude-a" naći u još bolesnijim mogućnostima i situacijama, koje Postal 2 čini mačijim kašljem. Pošto je u najranijoj fazi razvoja, igra je najavljena za sredinu ili kraj 2008. godine.



The Quake 4: HardQore Beta



Igrate Quake 4 već duže vreme, malo vam je dosadio? Probali ste instagib, xbattle i gomilu drugih brzih i takmičarskih modova ali i dalje niste zadovoljni? Ne ostaje vam ništa drugo nego da probate HardQore mod za Quake 4, u kom ćete zaboraviti na razmišljanje tokom igranja, smišljanje taktike, brigu o preostaloj municiji, već ćete uživati u klasičnoj i brznoj strani pucačina. Ovo je 200% non-stop pucaj i uništiti dokle god možete izdržati. Nabacite na sebe napredno oružje i navalite protiv invazije Strogg-a ili zasucite rukave, hladno oružje u ruke i uživajte u terapiji oslobađavanja stresa. Možete se sami boriti ili kooperativno sa maksimum tri drugara/drugarice on-line ili u mreži. Enivejz, preporuka svim ljubiteljima klasičnih akcionih igara kao što su Metal Slug, Punisher... itd., jer sve što vam treba je Quake 4 disk i dobra veza za skidanje moda od 94Mb, sa ove adrese =>

<http://hardqore.planetquake.gamespy.com/hardqore.htm>

Oblivion: Knights of the Nine Najavljen

21. Novembar je datum kada ćemo pred sobom imati Knights of the Nine, downloadabilan sadržaj koji će upotrijebiti PC i Xbox 360 igru The Elder Scrolls IV: Oblivion. Retail verzija Viteza Devetke će ustvari biti kompilacija koja će sadržati i sve ostale Oblivion dodatke koje ste mogli skinuti sa interneta: Horse Armor, The Orrery, Wizard's Tower, Vile Lair, Thieves Den, Mehrunes' Razor, and Spell Tomes, u Americi će biti distribuirana pod Bethesda Software-om, a u Evropi će ko-izdavač biti Ubisoft. Dodatak donosi novi faction i gomilu novih questova koje će rešavati plemićki heroji, boreći se protiv kralja-čarobnjaka i njegovih demonskih sledbenika dok istražuju ogromne tamnice tražeći legendarne iteme – holy armor i oružja Divaine Crusadera. Takođe, Bethesda Softworks javlja da će se Oblivion pojaviti i u PS3 i PSP verziji (PSP verzija nešto kasnije, sledeće godine), i da će PS3 verzija u svom sadržaju već imati Knights of Nine dodatak.



Call of Juarez Map Pack u najavi

Techland, poljski izdavač, je najavio multiplayer map pack za njihovu Wild West pucačinu iz prvog lica. Map pack će biti besplatan, biće ga moguće skinuti sa interneta a bogami možemo ga i očekivati vrlo uskoro. Doneće nam osam kompletno novih mapa, koje će varirati u veličini, okruženju, gameplay tipu i broju maksimalnih igrača. Mape su skoro gotovo i dok čitate ovo verovatno su pri kraju svoje beta faze testiranja. Da bi se uverili u kvalitet mapa koje će izdati, i da bi bili sigurni da će svideti igračima, Techland je napravio otvoreni beta-test istih, u kojem mogu učestvovati svi igrači koji poseduju originalnu verziju igre. Sve što treba da uradite da bi uživali u ovim još uvek neizdatim mapama je da odete na zvaničan forum igre (<http://www.coj-game.com/forum/viewtopic.php?p=4968#4968>), registrujete se i prijavite se za testove.



Blizzard Banovao 76,000 WoW Cheatera



U proteklom mesecu Bilzzard je zatvorio naloge više od 76,000 korisnika i uklonio više od 11 miliona zлата iz ekonomije zemanja Evrope, Koreje i Sjedinjenih Američkih Država. Zatvoreni nalozi su od korisnika koji su kršili pravilnik World of Warcraft, zbog radnji kao što su korišćenje third-party programa koji služe za varanje, farmovanje zлата i itema, a takve stvari u velikoj količini ruše ekonomiju relma i ukupno zadovoljstvo svih igrača koje na njemu igraju. Blizzard i dalje nastavlja agresivno da prati sve World of Warcraft realme, u želji da zastiti fer igrače od ovih nepoželjnih efekata varanja. Takođe, veliki broj naloga je pozatvarano zbog dojava igrača koji su sumnjali na neke od drugih igrača, te ako mislite da neko koristi third-party programe zarad pomenutih varalačkih akcija, obavestite GM-a, možda ste u pravu.



HERE IT COMES!

Nema ništa lepše od osećanja da možete da radite šta hoćete. Dobro, ima bar nešto lepše od toga, ali to je tema za neki drugi časopis. Naime, ja sam nekada davno – in the long, long ago – pisao tekstove i trajno oštećivao nerve u prstima, samo da bih bio nokautiran frazom „stavili smo reklamu, ‘ebi ga“. Znam da većina ljudi mora da zaradi novac za svoj život, ali meni nikako nije bilo jasno zašto to mora da ide preko moje grbače. I zato sam dao otkaz. ‘Ebi ga.

I onda mi se pojavila nova šansa. Izgleda da neko, negde, stvarno čita ono što ja napišem, jer sam ja našao novi posao. Egomanijak kakav jesam, tražio sam da se ispune određeni uslovi, no na kraju čak ni „na papiru“ nisam dobio platu. Ipak, obećanje da će svi da mi se obraćaju sa Vaša Visosti mi je dovoljno, bar za sada. Situaciju olakšavaju i dodatni bonusi, u koje spada i slepo obožavanje jedne određene plavuše sa implantima, kao i garancije da ću jednog dana, kad-tad, postati kalif umesto kalifa.

ŠTA REĆI...

Situacija je ponovo takva da svoje, tako retke, dane kada sam pušten iz ormana moram da trošim na nekog drugog. Na urednika, na čitaoce, na mamu i tatu, na devojkicu, na psa... Ispada da sam ja sam sebi poslednji na listi, što bi mogla

da bude vrlo korisna varka u budućnosti. Jedino ću morati da poradim na kvalitetu onoga što pišem – sve što izađe iz kursora se, na ovaj ili onaj način, odnosi na mene samog, što znači da ja, u stvari, uopšte ni ne znam da pišem tekstove. Ni pesme. A ni priče, ni knjige, ni čitulje... Ništa. Kanda sam ja promašio zvanje? Pitam se da li nekome plaćaju da dokoličari, jer ja još nisam dobio ni kinte. Surov kao i svi ostali iz njegove vrste, urednik zahteva da pišem nešto što „ima smisla, ali je i vezano za tematiku časopisa“. Dodaje i da se časopis zove „Play!“ i da se prvenstveno bavi video igrama. Za nekoga ko nikada nije ni video World of Warcraft, ovo bi mogao da bude problem. Srećom, ja igram prave video igre, a ne tamo neke baljezgarije za koje čak moram i da plaćam da bih ih igrao (paradoks još gori od onog na fakultetu, gde plaćam da budem mentalno zlostavljan).

...A NE SLAGATI?

Ipak, posle početnog šoka činjenicom da ja nisam impresioniram njegovim 42. levelom tamo nečega, moj novi šef je shvatio sa kim ima posla (interesantno, ali ni njegov voćni jogurt od jagode ne smem ni da pipnem). U skladu s tim, granice su proširene na „piši o čemu hoćeš, ionako te eksploatišemo“. Jedino što ne smem da napišem je da je jedna Anastazija bila muško pre nego što je napravila karijeru, ali dobro sad...

Miloš Milanović



O plaćanju softvera ne može da se priča, a da se ne spomene piraterija. Svi su barem jednom u životu bili kriminalci jer im se pružila šansa da do neke video igre dođu besplatno. To je, mislim, i suština situacije. World of Warcraft je samo jedan primer bezobrazno visokih cena koje nam se nude, a koje su glavni uzrok piraterije. Verujem da većina klinaca koji „vrte“ torente 24 časa dnevno ne bi bio u stanju da uđe u neku radnju, stavi nešto pod majicu i istrči napolje. O situacijama koje sadrže oružje, maske na licu i nasilje neću ni da pišem. Drugi problem je u preagresivnim softverskim kompanijama, koje štetu nastalu od piraterije procenjuju na samo njima poznate načine. Milionske cifre se izvlače iz zadnjice, a sve se radi po pretpostavci da bi onaj koji je nešto skinuo sa Interneta, to isto kupio da nema piratskih grupa. To je, naravno, potpuno pogrešno. Ne bih sada sâm da upadnem u klopku lupetanja brojeva, no verujem da ogromna većina onih koji softver nabavljaju na warez forumima isti taj softver ne bi kupili, kada do njega ne bi mogli da dođu besplatno. Finansijski, tvorci igara i programa ne gube praktično ništa, ali to im ne oduzima pravo na zaštitu onoga što naprave, niti nekome daje dozvolu da koristi nešto bez nadoknade. Kapitalistički megalomani samo treba da snize cene onoga što prodaju i svet bi bio mnogo lepše mesto. Uostalom, ljudi plaćaju da bi slušali Zdravka Čolića, zašto onda ne bi dali i petnaestak evra za igru koja im se sviđa...

THE END

To bi bilo sve što imam da kažem ovaj put. Taman mi je i istekla nedelja na doza vremena van ormana, pa sada idem nazad u svoj svet. Malen, neugledan i mnogima nezanimljiv, ali ipak moj...



EA LA/EA Games

Izlazi: 2007.

Kontakt: www.ea.com/official/cc/cc3/us/release.jsp

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Nekada davno, Westwood Studios je napravio igru pod nazivom Dune: Building of a Dynasty i postavio kamen temeljac za sve buduće strategije u realnom vremenu. Zatim su uzeli Dinu, promešali je, pomalo našminkali i stavili u univerzum koji su sami smislili i dobili Command & Conquer. FMV sekvence između misija, a naročito one sa Kaneom, harizmatičnim vođom NOD-a su osvojile igrače, grafika je bila sjajna za ono vreme, a igrivost je bila vrhunška. Međutim, iako su i ostale igre bazirane na C&C-u (Red Alert, Generals,

Battle for Dune) bile prilično popularne, uspeh prve igre u serijalu nije ponovljen, a Blizzard je Starcraftom i Warcraftom 3 dominirao RTS igrama, ili bar onim koje se baziraju na klasičnom “izgradi bazu i armiju i pregazi protivnika” stilu igre. U međuvremenu Electronic Arts je kupio Westwood, a odavno najavljivani treći deo sage o pojavi Tiberijuma na zemlji je odlagan sve do skora. Konačno, negde tokom 2007. godine pojaviće se C&C3: Tiberium Wars koji će možda i vratiti Command na tron. ►





Priča se nastavlja na prethodnike. Na zemlji se javljaju polja misterioznog minerala – Tiberijuma, koji ima odlične energetske karakteristike i čitavo čovečanstvo ga koristi, ali je i ekstremno otrovan. Dve strane, GDI („dobra“ vojna alijansa) i NOD („zle“ paravojne formacije) pokušavaju da ostvare dominaciju svetom, i poljima Tiberijuma. Nažalost, mineral se širi neverovatno brzo, zemlja za zemljom postaje nenaseljiva, ljudi i životinje mutiraju... Sukob kulminira u pobuni veštačke inteligencije pod nazivom CABAL, glavnog kompjutera NOD-a, kada dve zaraćene strane moraju da se udruže kako bi spasili šta se spasti može. Nakon toga, NOD se povlači u ilegalu, a GDI se više bavi spasavanjem čovečanstva.

Dvadesetak godina kasnije, Zemlja je podeljena na tri zone: zdravu, nenaseljivu i žutu zonu. Ljudi iz žute zone žive u strahu i neznanju, pošto GDI krije od njih ono što zna o Tiberijumu. To koristi NOD i ponovo se vraća na scenu sakupljajući snage iz žute zone, a zatim i obarajući orbitnu GDI komandnu stanicu Philadelphia. Prvi put od pojave Tiberijuma su veći izgledi da NOD dobije rat. Iako bi trebalo da je odavno mrtav, tu je i Kane, megaloman i vođa NOD-a koji ni od čega ne preza da ostvari svoje ciljeve. Ovoga puta se predstavlja kao mesija koji će spasiti

čovečanstvo od totalitarnog GDI režima. Naravno, njegovi pravi planovi su nepoznanica za sve osim za njega samog. U EA-u najavljuju da će se u jeku sukoba između klasičnih frakcija pojaviti i treća, misteriozna. Kako postoji teorija da je Tiberijum u stvari metod vanzemaljske sile koja pokušava da „preformatira“ Zemlju tako da oni mogu da žive na njoj, vrlo je moguće da će vanzemaljci biti ta treća frakcija, no to ćemo tek videti.

Što se izmena u odnosu na prethodnike tiče, umesto klasičnog „što više baraka, to se brže grade pešaci“ sistema, sada je moguće jednoj zgradi dodeliti da proizvodi samo jednu vrstu jedinica, odnosno u jednoj baraci pravite samo inženjere, a u drugoj laku pešadiju. C&C je uvek krasila blaga nelinearnost u toku kampanje, pa će sada biti moguće izabrati jedan od nekoliko ciljeva i na osnovu toga će odrediti tehnološki razvoj sile koju vodite, kao i kretanje kroz mapu kampanje.

Što se igre u više igrača tiče, postojaće klasični modovi na koje smo naviknuti iz prethodnih igara u serijalu, ali postoji i šansa da se pojave novi. Ono što je sigurno je da će postojati različite AI rutine, koje ćete moći da dodelite kompjuterski vođenim protivnicima, tipa graditelj, napadač, defanzivan igrač. Tako

je moguće trenirati protiv različitih načina razmišljanja i isprobavati razne build ordine.

Tiberium Wars će koristiti engine baziran na Generalsima, samo znatno unapređen, sa dodatim efektima. Cilj je da igra izgleda moderno, ali da radi najbrže moguće na današnjim konfiguracijama. Što se samog dizajna tiče, od korisničkog interfejsa pa do jedinica sve će vući korene iz prvog C&C-a, ali uz neizbežno modernizovanje i olakšavanje igranja.

EA-ove igre obično obećavaju mnogo, a rezultati u poslednje vreme retko oduševavaju, tako da određena doza skepse mora da postoji. Postoji mogućnost da se igrivi demo pojavi već u februaru, te će se tada znati više. Bilo bi dobro za ljubitelje klasičnog RTS-a da Tiberium Wars bude odličan naslov, nadajmo se da će tako i biti.

Luka Zlatić





Izdavač:
Izlazi: 27. oktobar 2006.
Kontakt: www.konami.com

Pro Evolution Soccer 6

Već tradicionalno, krajem oktobra tekuće godine pred nama će biti najnovija inkarnacija Pro Evolution Soccera, trenutno najpopularnije franšize sportskih igara, makar kada je reč o Evropi. Već nekako po običaju, i najnovije ostvarenje neće doneti radikalne izmene, ali će ih sigurno biti dovoljno da bi se potvrdio epitet nastavka.

Pro Evolution Soccer 5 ostaće upamćen kao verovatno najkontroverznije poglavlje u serijalu jer su mu mnogi igrači navikli na Pro Evolution Soccer 4 zamerali na preteranoj sporosti, čestom seckanju igre i preteškom postizanju golova a stvar je otišla dotle da su neki od njih čak odlučili da ostanu na prethodnoj verziji. Interesantno, nekoliko meseci kasnije, mišljenje se potpuno promenilo, pa danas Pro Evolution Soccer 5 važi za najrealniji a samim tim i najbolji izdanak franšize, sa čime zaista možemo da se složimo.

Ipak, Winning Eleven 10 koji se pojavio još u julu (japansko izdanje igre koje prethodi svakom evropskom) nije dočekan baš najbolje, jer je doneo prilično arkadno izvođenje koje je za rezultat imalo pravu kišu golova na utakmicama usled slabe AI rutine golmana ali i činjenice da su napadači preterano favorizovani u odnosu na defanzivce (previše efikasni driblinzi). Svima je međutim laknulo kada su kreatori serijala objavili da će Pro Evolution Soccer 6 ipak biti daleko bliži "petici" nego "japanцу", ali uz nastojanje da se izvođenje ipak ubrza. Korak u pravom smeru svakako je izmena AI rutine sudija, pa će oni sada tolerisati sitne prekršaje, češće puštati prednost a i sviranje nepostojećih ofsajda trebalo bi da postane stvar prošlosti.

Ono što svakako neće biti novo jeste vizualna podloga – iako su se mnogi nadali da će PC verzija biti bazirana na impresivnoj varijanti za Xbox 360 i PlayStation 3 (pogledajte posebno izdvojen tekst), na kraju je ipak zadržan stari engine, pa će razlike između PlayStation 2 i PC verzije igre ponovo biti minimalne. Ipak, grafički užitak će biti nešto bolji jer su akteri na terenu animirani bolje nego ikada, što svakako doprinosi realističnosti. Npr. videćete kako igrač gleda u nebo posle propuštene velike šanse, ili kako napadači signaliziraju sudiji da je neko od defanzivaca igrao rukom.

Interesantna novina vezana je i za dinamične vremenske uslove, pa je tako sada moguće da npr. počnete utakmicu po sunčanom vremenu da bi u toku meča ►

počela da pada kiša! Ne samo da će se ta promena videti na samom terenu, već i po kontroli igrača – osim što će izgubiti na agilnosti, i lopta će početi da im "beži" odnosno da se ponaša manje predvidljivo. Ključ za uspeh u ovom izdanju biće pasovi u prazan prostor nad kojima ćete imati daleko više kontrole, mada se u press kopiji igre i dalje dešava da neki od njih ne završe tamo gde ste ih uputili. Inteligencija kompjuterski vođenih igrača je značajno poboljšana, pre svega kada je reč o njihovim kretnjama po terenu. Situacije kada 2-3 igrača trče na jednu loptu svedene su na minimum, baš kao što više neće biti ogromnih rupa u odbrani koje su posledica upravo besmislenih "izleta" defanzivaca pa ćete tako više nego

ikada sebe moći da krivite za primljene golove. Konačno, igra glavom je značajno unapređena samim tim što će je igrači koristiti mnogo češće i efikasnije nego ranije. Konkretno, to znači da će fudbaleri poput našeg Žigića postizati mnogo više pogodaka i da ćemo gledati manje pokušaja da se gol postigne makazicama ili totalno nesvrshodnim volejima. Pomenuli smo da je postizanje golova u Pro Evolutionu 5 bilo teže nego ikada, a ni ovaj nastavak neće pojednostaviti proces. Zapravo, šanse da pogodite mrežu protivnika šutem iz okreta ili iz neke druge, totalno neizgrađene pozicije sada su izuzetno male, što dodatno smanjuje mogućnost slučajnih pogodaka i pobeda. Uklizavanje je efikasnije nego ranije, jer je sada moguće da "klizenjakom" oduzmete loptu protivniku i zadržite je pod sopstvenom kontrolom dok ste

u prethodnicima u najboljem slučaju uspevali samo da je izbijete do saigrača.

Konami je ovaj put uspeo da pribavi prava za francusko prvenstvo, pa su tako samo nemačka i delom engleska liga bez licence. Situacija vezana za reprezentacije je nešto bolja nego ranijih godina, ali naš državni tim još uvek nije na spisku onih koji će imati prava imena i dresove. Ipak, sve ovo ne bi trebalo previše da brine, jer će se ubrzo nakon pojavljivanja full verzije pojaviti i prvi option fajlovi odnosno patchevi koji će rešiti ove probleme. Master liga nažalost neće pretrpeti vidljive promene, a novinu predstavlja International Challenge u kome vodite jednu od zemalja kroz kvalifikacije do završnog turnira.

Nema nikakve sumnje da će i ovaj nastavak privući pažnju svih koji vole PES serijal jer je po svemu sudeći Konami još jednom uspeo da nadmaši samog sebe. Za koliko tačno, čitaćete u našem opisu sledećeg meseca.



Next-gen kontroverze

Koliko je MS spreman da na svaki način promoviše svoju za sada ne preteranu uspešnu konzolu Xbox360, najbolje pokazuje lansiranje informacije da će next-gen verzija Pro Evolution Soccera 6 biti ekskluziva ovog sistema. Od Konamija su ubrzo došli demanti i potvrda da će se ova igra igrati pojaviti i na PlayStationu 3, doduše sa par meseci zakašnjenja. Osim grafike koja će daleko prevazilaziti ono na šta smo navikli do sada i podrške za widescreen, svi ostali elementi igre trebalo bi da budu identični, ali poznajući Konami, sitne izmene su ovek moguće.





text

Izlazi: 16. oktobar 2006.

Kontakt: www.mkarmageddon.com

Mortal Kombat Armageddon

Za mnoge iz današnje generacije igrača, Mortal Kombat je ostao u neizbrisivom sećanju, što nikoga ne treba da čudi. Prve tri igre u serijalu naišle su na sjajan prijem (osim naravno kod okorelih ljubitelja Street Fightera II koji su njegovu popularnost krajnje naivno pripisivali glorifikovanju nasilja) ali je problem nastao krajem devedesetih kada je franšiza upala u krizu. Spinoff ostvarenja Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero i Mortal Kombat Special Forces nikoga nisu oduševila, a dno je definitivno dostignuto sa dugo očekivanim Mortal Kombatom 4 koji je doneo mnogo manje nego što se bilo ko nadao. I taman kada su svi pomislili da je tu kraj, Midway je odlučio da da još jednu šansu serijalu. Tako je rođen Mortal Kombat Deadly Alliance koji je u potpunosti vratio igračima veru u franšizu učinivši je opet svežom i različitom od svih

konkurenata što je uslovalo i izvanredan uspeh sledećeg, i za sada poslednjeg zvaničnog nastavka sa podnaslovom Deception.

Mortal Kombat Armageddon zapravo je najlakše predstaviti kao kompilaciono izdanje najviše nalik MK Trilogyju (objavljenom na N64, PC-ju, Saturnu i PlayStationu pre 10-tak godina) koje će na jednom mestu objediniti sve likove iz svih dosadašnjih (zvaničnih) nastavaka! Po rečima Eda Boona koji je uz Johna Tobiasa (napustio Midway još pre izlaska Mortal Kombata 4) idejni tvorac čitavog serijala, Armageddon će biti poslednji MK naslov pre nego što serijal zadese korenite promene najavljene za zvanični sedmi nastavak koji bi u budućnosti trebalo da se pojavi za next-gen konzole (ali verovatno ne i za PC). Tu pre svega

ne mislimo samo na ogromne promene u gameplayu odnosno audio-vizuelnim karakteristikama – radi se zapravo o tome da će Armageddon konačno objasniti sudbinu svih likova, odnosno što je još važnije, koje od njih će preživeti ovaj turnir i biti uvršteni u spisak nekog sledećeg nastavka.

S obzirom da ipak nije reč o klasičnom nastavku, izvođenje neće pretrpeti značajnije promene. Najveća novina vezana je za kombo udarce koje je sada moguće izvoditi u vazduhu pa čak i potom nastaviti na zemlji.

Ovaj sistem zapravo nije nov i upotrebljen je u sjajnom spinoff ostvarenju Shaolin ►



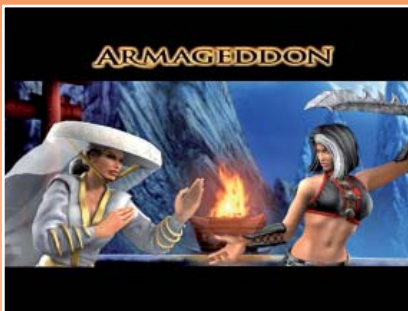
Do sada potvrđeni likovi

Poznato je da će Armageddon biti igra sa najviše boraca do sada, a među njima će sigurno biti:

Shang Tsung, Scorpion, Sub-Zero, Shinnok, Shujinko, Kai, Kung Lao, Quan Chi, Reiko, Kabal, Kano, Cyrax, Sonya, Jarek, Stryker, Rain, Ashrah, Sindel, Kitana, Johnny Cage, Liu Kang, Reptile, Baraka, Raiden, Kenshi, Li Mei, Dairou, Sareena, Tanya, Darrius, Noob Saibot, Smoke, Nightwolf, Ermac, Mavado, Kobra, Kira, Fujin, Frost, Havik, Jax, Bo' Rai Cho, Hotaru,

Drahmin, Mokap, Mileena, Jade, Sektor, Hsu Hao, Nitara, The Dragon King (Onaga), Kintaro, Shao Kahn, Goro, Sheeva, Moloch, Blaze, Motaro. Meat i Taven (novi borac). Trenutno jedina nedoumica vezana je za Kameleona i Chameleona (muški i ženski nindža koji su se pojavljivali u raznim verzijama Mortal Kombat Trilogyja) a najnovije informacije sugerišu da će samo prvi biti uvršten u konačan spisak.





Monks u kome je besprekorno funkcionisao. Takođe, u igri je integrisano pariranje – ako ga izvedete u pravom trenutku, protivnik će na trenutak biti bespomoćan i otvoren za kontraudarac.

Naravno, ovaj način zaustavljanja napada je mnogo rizičniji od klasičnog blokiranja (traži mnogo bolji tajming) i verovatno će zahtevati dosta vremena da se nauči. Promena stilova u toku borbe koju je uveo Deadly Alliance i dalje je prisutna, ali će svaki od likova imati 2 a ne tri kao ranije, što je kao što pretpostavljate urađeno da bi se skratilo vreme razvoja.

Pozitivna iskustva sa Shaolin Monksom bila su presudna za još jedan sjajan potez – naime, Konquest mod koji je bio najslabija tačka prethodnika je potpuno izmenjen i sada dosta nalikuje ovom

ostvarenju, ali Midway je još uvek vrlo škrt kada su u pitanju detalji. Ono što se pouzdano zna jeste da će priča biti fokusirana na novog lika po imenu Taven i da će za njeno kompletiranje trebati oko 10 sati.

Kreate-a-Kombatant će biti novi mod u kome ćete moći da kreirate sopstvenog borca, nalik na recimo WWE Vs Smackdown serijal. Veliki izbor opcija vezanih za izgled i odeću borca trebalo bi da pruži dosta prostora za interesantne kreacije, a tu je i mogućnost pravljenja sopstvenog spiska udaraca. Ovako kreirani likovi moći će da se koriste u online okršajima, ali još uvek nije poznato da li će biti dostupni i u drugim modovima.

Mini igre iz prethodnika neće se naći u Armageddonu, ali umesto njih tu je

Motor Kombat, mod nalik na Mario Kart i slična ostvarenja koja su bila vrlo popularna krajem prošlog i početkom ovog milenijuma. 10 likova koji će vam biti ponuđeni (Scorpion, Sub-Zero, Bo'Rai Cho, Jax, Raiden, Kitana, Mileena, Johnny Cage, Cyrax i Baraka) imaće vozila različitih karakteristika kao i unikatne napade. Tako će npr. Sub-Zero moći da zaleđi protivnika, a Scorpion da svojim užetom privuče protivnika koji se nalazi ispred njega.

Uvereni smo da ni Armageddon neće razočarati ljubitelje serijala ali i igrače uopšte jer nudi obilje modova i neverovatan izbor boraca koji vrlo lako mogu da ga učine jednom od najzabavnijih igara u društvu ove godine. Naš opis očekujte već u sledećem broju.

Armageddon i za Wii!

Iako je bilo najavljeno da će najnovija igra u MK serijalu biti ekskluziva sadašnje generacije konzola, početkom avgusta stigla je zvanična najava da se radi i verzija za Nintendo Wii koja bi trebalo da se pojavi početkom 2007., dakle par meseci nakon verzija za Xbox i PlayStation 2. Osim što je za očekivati da Armageddon za Wii ipak izgleda nešto bolje ("nešto" je prava reč, jer je Wii hardverski ipak samo duplo jači od GameCube-a) nije poznato da li će biti drugih razlika kao i u kojoj meri će biti iskorišten unikatni upravljački sistem konzole. Ed Boon je jedino potvrdio da na igri radi Midwayev studio u Čikagu, dakle isti tim koji je angažovan i na ostalim varijantama igre, što bi trebalo da garantuje kvalitet.





Need for Speed je sa nama već godinama i nije bez razloga jedan od najdugovečnijih serijala među igrima. Iako ima igrača koji smatraju da je isuviše arkadan, te da je svaka verzija sve jednostavnija, popularnost serijala ne opada. Carbon je najnovija prilika da se vozimo brzim, friziranim automobilima u ilegalnim trkama po gradu i u njegovoj okolini.

Zbog učestalih sukoba sa zakonom, ulični trkači su se podelili u dve grupe, one koji organizuju trke po sigurnim stazama i koji pokušavaju da se dogovore sa momcima u plavom, kao i one koji nastavljaju da se trkaju na svoju ruku. U ovoj igri pripadate drugoj grupi. Trke se ponovo, kao u Undergroundu 1 i 2, odvijaju noću, a pored trka po gradu, jurićete po uskim stazama i liticama obližnje planine Carbon (po kojoj je igra dobila ime, a ne po ugljeničnim vlaknima).

Pre nego što se bacimo na ono što je potpuno novo, red je da prokomentarišemo povratak driftinga na velika vrata. Potpuno zapostavljeno u Most Wantedu, driftovanje se vraća u Carbonu, ali sa promenjenom fizikom i poboljšanim

Need for Speed: Carbon

EA Black Box/Electronic Arts

Izlazi: Novembar 2006.

Kontakt: nfs.ea.com

načinom bodovanja. Ranije ste uz malo vežbe mogli da proklizate kroz celu stazu uz osvojen sulud broj bodova, sada to neće biti moguće, tako da bi drift morao biti zanimljiviji za takmičenja.

Podešavanje automobila je izmenjeno i moglo bi da pobudi umetničke sklonosti kod igrača. Pored već poznatih promena na kolima, sada je moguće menjati ugao pod kojim su delovi postavljeni, odrediti razmak između farova, uvijati haubu i uopšte biti prilično kreativan sa desetak delova na svakom vozilu.

Automobila u igri će biti oko pedeset, podeljenih u tri grupe. Tuner vozila su nabudženi gradski automobili, specijalno podešeni za trkanje. Prilično su brzi i najlakše ih je kontrolisati. Muscle su klasična sportska kola iz 60ih i 70ih godina prošlog veka. Kako im ime kaže teški su za upravljanje, ali imaju izuzetno snažne motore. Exotic su skupa vozila koja su možda i najbrža, ali ih je nešto teže kontrolisati nego Tunere. Za sada izgleda da su Exotici i Tuneri prilično slični, a da je stil vožnje značajno drugačiji samo za Muscle klasu, ali valjda će sva tri biti dovoljno drugačija prilikom izlaska finalnog izdanja igre.

Jedna od važnijih novosti je mogućnost skupljanja ekipe, odnosno nekoliko kompjuterski kontrolisanih vozača koji će voziti uz vas kao wingmeni. I njima ćete moći da podešavate vozila, kao i sposobnosti, a za vreme trke izdavati naredjenja da na primer blokiraju protivnika, usporavaju ga, ili čak pokušaju da ga izguraju sa staze.

Najveća novost i ključna stvar u igri su pomenute trke po planinskim klancima i



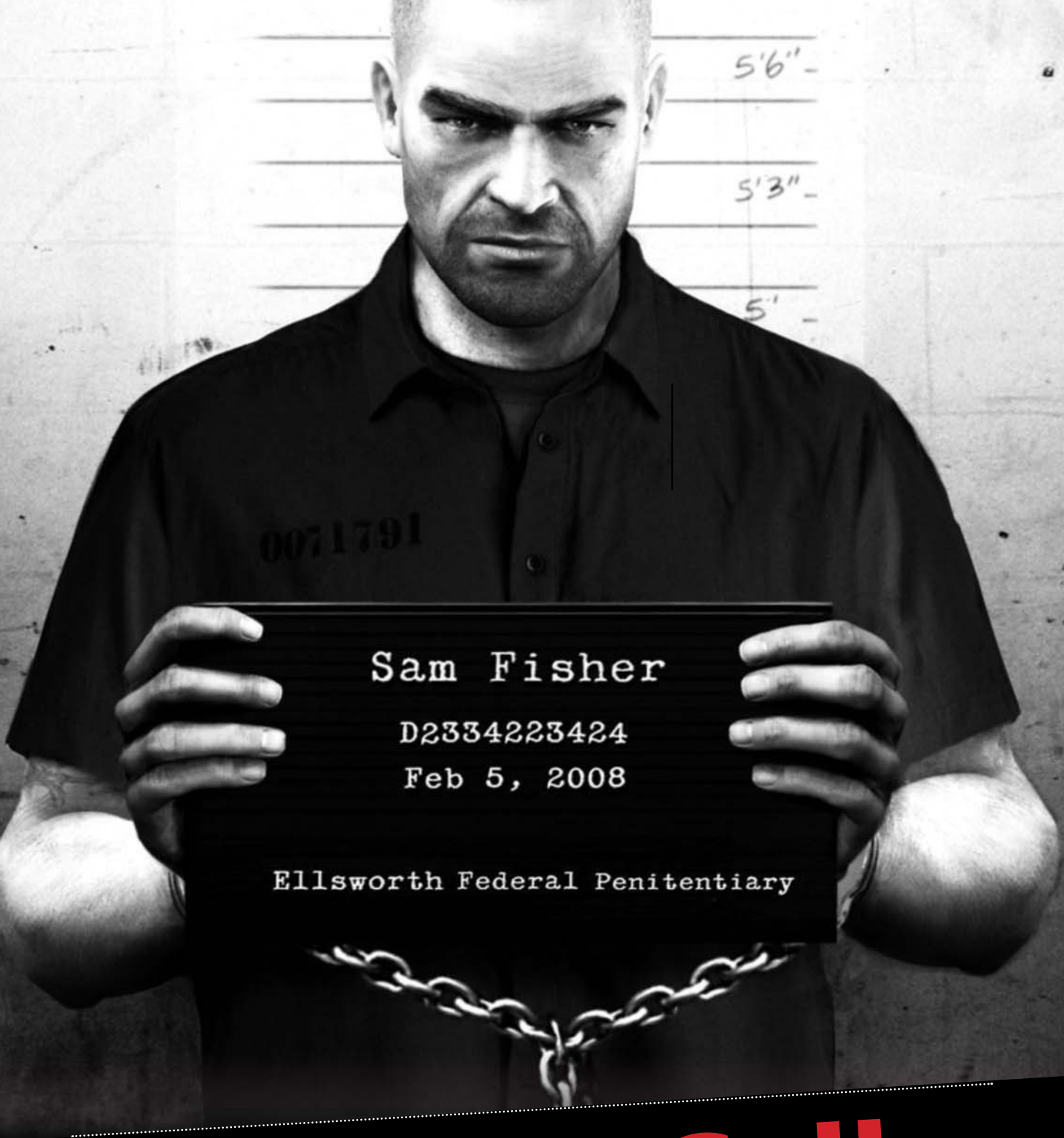
uskim stazama. Ideja je da se dva vozača trkaju od tačke A do tačke B, ali tako da jedan od njih vodi celu trku, a drugi mora da mu bude što bliži, te da tako skuplja poene. Zatim voze istu stazu u suprotnom pravcu, a menjaju i uloge. Ko osvoji više poena na kraju trke pobedio je. Ukoliko pratilac pretekne onog ko vodi, i ostane ispred na 10 sekundi automatski dobija okršaj, isto tako ukoliko onaj koji vodi napravi dovoljno veliku razliku, dobija okršaj.

Najveća opasnost je ispadanje sa staze i pad niz planinu, tako da će najzanimljivije biti iskombinovati brzinu, tako da ne budete u opasnosti, a ostanete dovoljno blizu ili ispred protivnika.

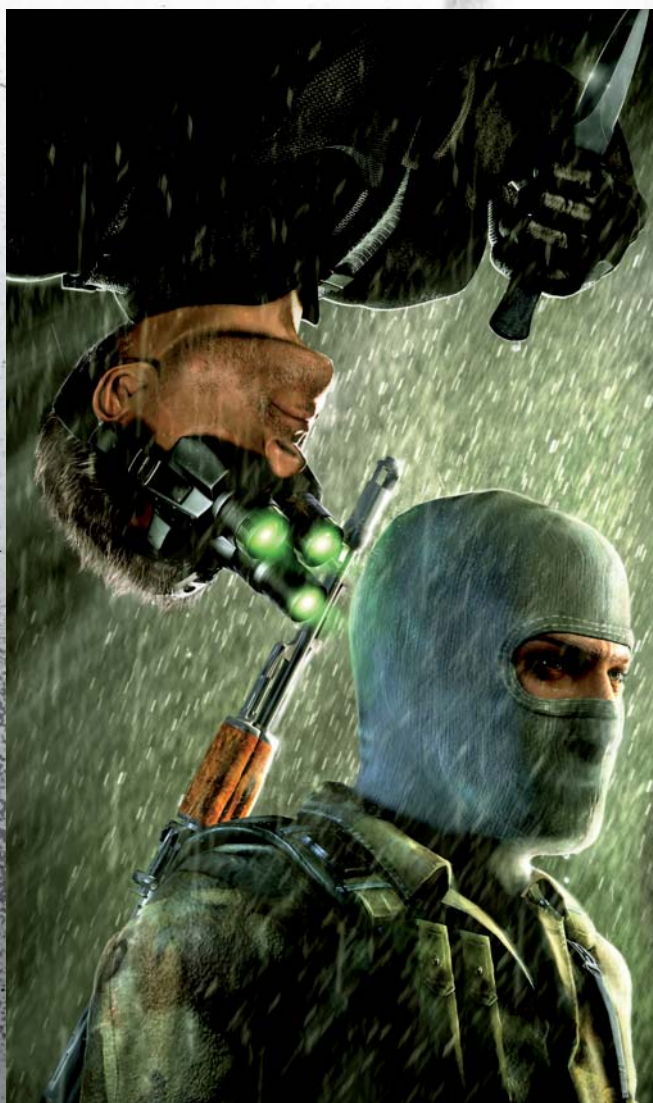
Pored nabrojanog, možete očekivati sve ono što su vam pružili i prethodni naslovi u serijalu. Brzinu, brujanje motora, škripu guma po asfaltu i lepu devojkicu koja vas prati kroz celu igru. Ukoliko je to ono što volite, NFS: Carbon će biti prava igra za vas. Ukoliko nije, sačekajte bar opis gotove igre, pa se onda odlučite.

Luka Zlatić





Splinter Cell: **Double Agent** ▶



Razvojni tim i izdavač: **Ubisoft**

Datum izlaska: **17. oktobar 2006.**

Oficijelni sajt: **www.splintercell.com**



su tipične klansijevsko-bezokusne storije o državama trećeg sveta, oružju za masovno uništenje i dobrom momku koji spasava planetu od opšteg kolapsa. Ovakva koncepcija pije vodu kao narativna podloga, ali joj nedostaje lična komponenta, nešto što će emotivno moći da angažuje igrača. Double Agent će zato imati mnogo mračniju i uverljiviju priču - Semu Fišeru u automobilskoj nesreći gine jedina ćerka, i ne bi li skrenuo misli sa porodične tragedije, Sem prihvata težak zadatak infiltracije u ozloglašenu terorističku organizaciju JBA (John Brown's Army).



Retki su serijali igara koji su uspjeli da zadrže kvalitet tokom godina; Ubisoft je sa Splinter Cell franšizom otišao još dalje, svaki put servirajući sve bolje naslove. Ipak, treći nastavak je prvobitnu postavku igrivosti doveo do vrhunca, tako da je postalo očigledno da je potrebno redefinisati koncept iz temelja, ukoliko se želi zadržati laskava titula najbolje PC šunjalice koju serijal drži još od pojave prvog dela početkom 2003.

Promene koje ćemo imati prilike da vidimo u Double Agent-u ne odnose se samo na gameplay, već i na čitav svet Splinter Cell-a, a pre svega priču i atmosferu. Objektivno posmatrano, najslabije karike prethodnih naslova

Na početku igre Sem se nalazi u zatvoru, gde ga regrutuje jedan od pripadnika dotične organizacije; u velikoj pobuni njih dvojica uspevaju da pobegnu. Možda najveća promena izvođena je veliki uticaj koji će igrač imati na svet oko sebe (za razliku od striktno linearnih misija prethodnih delova) - već na početku Sem je stavljen pred veliku dilemu, jer teroristi od njega zahtevaju da izvrši egzekuciju civila kao dokaz lojalnosti. Moralne dileme će rasti kako igra bude odmicala, i na igraču je da nađe dobar balans, što će biti izuzetno teško. Sa jedne strane, kompletiranje misija za teroriste će omogućiti pristup višim nivoima organizacije i samim tim poverljivim informacijama, ali sa druge strane igrač mora voditi računa





i o ciljevima NSA (National Security Agency), ali na način koji neće ugroziti tajni identitet. Zbog prirode posla, na početku igre neće biti dostupno dosta od do sada uobičajene opreme (uključujući i nezaobilazni night vision). Ubisoft najavljuje da će struktura igre biti izmenjena, i da će igrač pored linearnih moći da bira i opcione zadatke, čije će kompletiranje popravljati status u organizaciji. Semu će na raspolaganju će biti čitav dijapazon novih poteza i veština (plivanje je jedna od njih), kao i upotreba špijunskih spravice čija će lista rasti kako igra bude odmicala.

Što se tiče izgleda, igra bi trebalo da nastavi trend prethodnih naslova, koji su svaki u svoje vreme postavljali standarde kako po pitanju kvaliteta grafike, tako i po pitanju optimizovanosti. Velike razlike među platformama (pored PC-ja, igra izlazi i za sve velike konzole) kad je grafika u pitanju neće biti, mada autori najavljuju da će jedan od nivoa (noćna misija u Šangaju) biti Xbox 360 ekskluziva.

Ukoliko opravda visoka očekivanja, odnosno ukoliko Ubisoft bude uspeo da uklopi brojne novine u već ustaljeno izvođenje, Splinter Cell: Double Agent će bez sumnje biti jedan od najvećih aduta za igru godine.

Vukašin Stijović



Runaway 2: The Dream of the Turtle

Prvi Runaway je jedna od onih avantura kojoj je malo falilo da zasluži kulni status - delom zbog loše strategije izdavača (nikad nije izdata u UK), a delom zbog konceptualnih propusta, pre svega izraženog pixel hunting-a i pojedinih veoma nelogičnih zagonetki, igra nikad nije dosegla svoj puni potencijal. Ipak, dobar scenario i galerija duhovitih likova su uspeali da pridobiju igrače širom Evrope, i sa tiražom od 600 000 prodatih primeraka, Runaway: The Road Adventure je bio jedna od najuspešnijih avantura 2003. godine. Španski Pendulo Studios je nedugo po objavljivanju prvog dela odlučio da krene u razvoj nastavka; nadamo se da ovog puta neće biti sličnih propusta.

Za sada nije otkriveno mnogo detalja koji se tiču scenarija; sigurno je da će i dalje glavni protagonisti biti Brajan i Đina, kao i da će se igra odvijati na lokacijama širom sveta. Priča se neće ni po čemu nadovezivati na ranija dešavanja, što će obradovati igrače koji su propustili prvi Runaway. Veliki kamen spoticanja, pixel hunting, je otklonjen implementacijom mnogo većih hotspot-ova, tako da će igrači biti pošteđeni mukotrpne potrage za predmetima. Zagonetke će biti uglavnom inventarskog tipa, sa ponekim logičkim problemom. Igra je podeljena na šest nezavisnih poglavlja, i prema rečima razvojnog tima biće za oko 30% duža od

svog prethodnika (mada kod avantura dužina varira u zavisnosti od igrača).

Vizuelni aspekt je predstavljao najjači adut prvog dela, i prema do sada viđenim slikama iz nastavka, Pendulo Studios je uspeo da napravi još raskošniju i lepšu igru. Grafika je mešavina prelepih, rukom crtanih pozadina i 3D animacije. Runaway 2 je trebalo da se pojavi još prošle jeseni, ali je razvojni tim insistirao na tehničkoj savršenosti, što je rezultiralo jednogodišnjim odlaganjem. Takođe, igra poseduje mnogo više sinematika nego ranije - otprilike devetnaest minuta video materijala. Pošto nije klasična 3D igra, zahtevnost će biti na istom nivou kao i pre tri godine.

U momentu dok čitate tekst igra će verovatno izaći, lokalizovana za evropska tržišta (italijansko, francusko, nemačko, špansko i rusko); na englesku verziju treba sačekati još koju nedelju. U izobilju dobrih naslova koji su se pojavili ili će se pojaviti ove jeseni, Runaway 2: The Dream of the Turtle ima počasno mesto. Ukoliko izvođenje i priča budu bili na nivou superiornih tehničkih aspekata, očekuje nas prava poslastica, i svakako najbolja avantura ove godine. Ne propustite.

Vukašin Stijović



Izdavač: Digital Tainment Pool
Razvojni tim: Pendulo Studios
Datum izlaska: oktobar 2006.
Oficijelni sajt: www.runaway-thegame.com

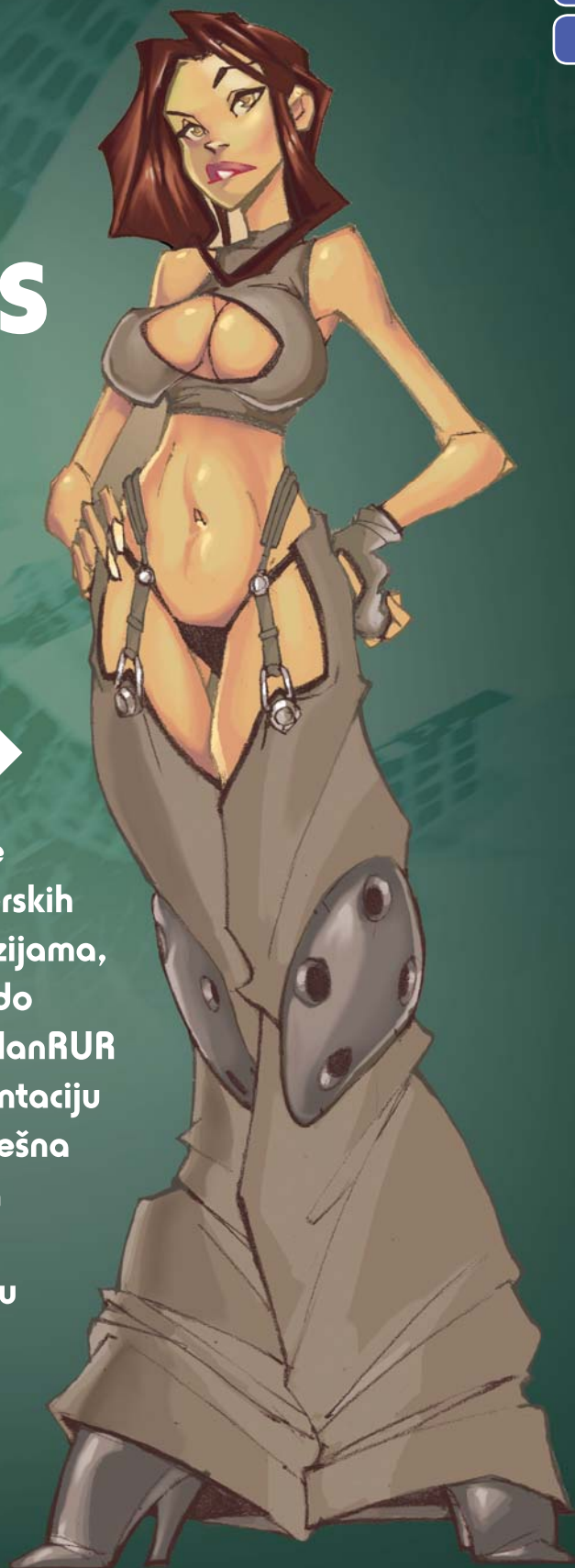
Eipix

Datum izlaska: Kada bude završena

Adresa: www.ultratubes.com

Ultra Tubes

Domaći projekti su nešto što je oduvek privlačilo pažnju igrača iz naše zemlje, ali je jedini pravi problem u tome što programerske kuće koje se i odluče da naprave nešto u našem regionu, imaju slabu podršku medija. Razlozi su mnogobrojni, a suštinski se mogu podeliti u dva pravca – nedovoljna zainteresovanost medija svih vrsta da se bave ovakvom tematikom, i sa druge strane, nedovoljna obučenost programerskih kuća i posedovanje kontakata sa televizijama, novinama i internet sajtovima, kako bi do promocije uopšte došlo. PLAY! je kroz KlanRUR forume sasvim slučajno naišao na prezentaciju Ultra Tubes igre, i potom je krenula uspešna saradnja Eipix-a i RUR Industries-a, koja je kulminirala prezentacijom igre na ovogodišnjem World Cyber Games finalu u Sava Centru. Kako bismo Ultra Tubes približili ciljnoj publici, sa Eipix ekipom smo napravili i intervju, ali i napisali preview ovog naslova.



Ultra Tubes je još uvek radni naziv igre za PC platformu, koja se već neko vreme razvija u Novom Sadu od strane ekipe programera okupljenih pod imenom Eipix. Iako je to prvi projekat ovog zajedničkog tima, svi njegovi članovi do sada su već imali iskustva u game industriji, na ovaj ili onaj način. Igra je trenutno blizu demo faze i tada će biti poslata brojnim izdavačima u inostranstvu na testiranje, kako bi se videlo da li u njoj postoji potencijal i da li će se svideti nekoj velikoj distributerskoj kući. Posle skoro godinu dana, Ultra Tubes je dobio svoj oblik, a u pitanju je futuristička trka svemirskih letelica uz naravno neizostavni deo sa naoružanjem i eliminisanjem protivnika ne samo brzinom već i veštinom ispaljivanja projektira. Iako će vam prva asocijacija sasvim sigurno biti WipeOut, programeri tvrde da je njihova igra zapravo više kombinacija Ballistics-a i Descent-a.

Igrač na raspolaganju ima dvanaest brodova plus još nekoliko koji su u početku skriveni a koje je potrebno otključati. Postoji nešto više od deset primarnih oružja u koja spadaju laseri, rakete, mitraljezi i slično, kao i isto toliko sekundarnih, u koja mahom spadaju raznorazne mine koje ostavljate, logično, protivnicima iza sebe. Za sve vreme igranja moguće je unapređivati svoje vozilo brojnim poboljšanjima po pitanju naoružanja, štita, brzine i izdržljivosti, ili ga naravno zameniti za potpuno novo.

Priča je ovde naravno ipak u drugom planu, ali se suštinski zasniva na tome da se igrač našao na udaljenoj planeti i da mora pobediti u određenom setu trka odnosno staza kako bi spojio tri naroda koja su podeljena velikom nesrećom. Ta velika nesreća inače je nastupila kada je u svetoj trci pobedio izaslanik zla i ukrao sveti plamen. Interesantno je da programeri najavljuju nelinearnost u priči, a videćemo kako će to zapravo izgledati unutar igre.

Što se tiče tehnologije "ispod" igre, ona je u potpunosti urađena od nule, osim nekoliko rešenja drugih programera i dizajnera, od kojih je najvažnija svakako Ageia fizika odnosno njen fizički model. To svakako znači da igra podržava PhysX sistem pa eto radosti za sve koji poseduju neku od grafičkih kartica sa ovim čipom.

Iako za sada broje 12 stalnih članova, i isto toliko saradnika sa strane, što je broj programera koji odgovara znatno ozbiljnijim video igarama, Eipix za sada nije uspeo da pronađe izdavača što ih



sprečava da ubace neke naprednije opcije u svoj Wind engine (tako su nazvali engine koji pokreće Ultra Tubes) kao što su EAX podrška, soft shadows, radiosity lightmapping, poboljšanja na veštačkoj inteligenciji i tome slično).

Ukoliko slučajno želite da se pridružite ekipi ili mislite da na bilo koji način možete da im pomognete, pravo mesto za vas je www.ultratubes.com i naravno e-mail adresa joinus@eipix.com.





Intervju sa Eipixom!

Kao što smo već napomenuli, pored preview-a, obavili smo i kraći intervju sa ekipom programera. Evo šta su oni imali da nam kažu:

PLAY!: Ako kažete da programeri već imaju iskustvo u gaming industriji, o kakvom se tu tačno iskustvu radi?

Eipix: Što se tiče iskustva dovoljno je reći da sam ja kao organizator i osnivač Eipixa počeo svoje bavljenje igrama sa Branimirom Karadzićem koji je pionir Game developmenta u Srbiji (trenutno radi u Pandemicu), a glavni programer drži školu programiranja u Novom Sadu.

PLAY!: Šta tačno znači da je priča nelinearna, i kako igrač utiče na njen tok?

Eipix: To znači da igrač sam može da odabere između nekoliko ponuđenih nivoa, takođe može da izabere da se na neke nivoe vrati, a neke da preskoči, u zavisnosti od nivoa koji odabere i njegovog ishoda dolazi do promene dešavanja. Priča je uvek ista ali igrač će završiti svoje "putovanje" u različitim "momentima" iste.

PLAY!: Da li promena toka priče ima uticaja na igrača u bilo kom smislu (staze, oružja, brodovi)?

Eipix: Naravno da ima, otključavaju se

tajni brodovi i dodatni neprijatelji.

PLAY!: Da li mislite da je uvođenje Ageia engine-a pravi potez, koji će povećati prodaju?

Eipix: Uvođenje Ageie nema veze sa prodajom, nego sa rešavanjem problema fizike. Definitivno mislim da će obogatiti naš naslov dodatnim sadržajem.

PLAY!: Da li planirate da kasnije prodajete svoj engine igre ako bude zainteresovanih kupaca?

Eipix: Planiramo da prodajemo svoj engine ali ne u skorije vreme. Da bi neko prodao engine mora da ima nešto iza sebe, punu tehničku dokumentaciju i podrsku i naravno bitni su alati koji sa njim dolaze, podrška, "ispeglani" bagovi, funkcionalni, dobar workflow itd. Dobar deo ovih stvari oduzeo bi nam jos par godina, a takvu vrstu vremena verovatno nećemo imati uskoro.

PLAY!: Kada je planirano izdavanje demoa za "obične" korisnike, odnosno igrače?

Eipix: O demou za obične korisnike odlučiće izdavač kada bude vlasnik igrice. Ali mogu da kažem da će biti beta testinga o kome će i domaći i strani korisnici biti obavješteni.

PLAY!: A kada je datum izlaska igre?

Eipix: Datum će tek biti objavljen, ali pretpostavljam da je u pitanju kraj 2007.

PLAY!: Po čemu će se vaša igra razlikovati od drugih, već poznatih igara u ovom žanru?

Eipix: Igra se već razlikuje samim tim što je igrač slobodan u prostoru (kao u Descentu). Takođe, ovaj broj oružja nije nikada viđen ni u jednoj trci. Mislimo da će osnovna razlika biti dosta različitih modova igranja, uključujući i čist deathmatch na posebnim nivoima.

PLAY!: Da li ste blizu dogovora sa izdavačem, i kako mislite da rešite pitanje prodaje i naplaćivanja?

Eipix: U pregovoru smo sa nekoliko izdavača, ali se čeka playable demo. Što se tiče prodaje i naplaćivanja, to su prilično jasne stvari u igračkoj industriji i po tom pitanju ćemo postupiti kao i sve druge video igre koje su trenutno u opticaju.

SAME OLD, SAME OLD...

Da budem iskren, ne volim rimejkove. Jedina gora stvar od njih su obrade tuđeg rada i truda (svi koji gledaju Pink bi trebali da znaju o čemu pričam), jer je krađa nečijih ideja apsolutno dno dna. Zato situacija kada autori nekog dela sami pokušaju da nam to isto delo prodaju deset godina kasnije ostavlja bljutav ukus u ustima. Kad jedeš nešto čemu je istekao rok trajanja odjednom produžen, nisi siguran kako ćeš da pređeš...

GOOD OL' TIMES

Srećom, Settlers su pre deset godina bili sjajna igra, pa ako je suština igre ostala netaknuta, valjda iz ovog rimejka ne može da izađe ništa loše. Sve što je trebalo da se uradi, da bi igra bila dobra, je da se našminka po današnjim standardima – i to je upravo ono što je i urađeno. Ovo izdanje Settlersa je skoro identično sa deset godina starijom verzijom, sa svim dobrim i lošim osobinama. Ipak, kako današnji kinci više vole da krađu automobile nego da skupljaju zlatne novčiće, njima će Settlersi delovati kao nova igra, sa poprilično drugačijom mehanikom igranja od ostalih naslova. Reklo bi se da je njima ovaj tekst i namenjen, ovi ostali su verovatno već skinuli sa Interneta svoju kopiju.

Zapravo, čak bi i oni koji redovno igraju ovakve igre mogli da se zbune kada vide sve te zastavice. U ovoj igri se naređenja izdaju naizgled naopako, jer svoje podanike ovde ne možete da selektujete i dajete im komande. Umesto toga, naređujete šta i gde nešto treba da se napravi, a na njima je ostalo. Kao dodatna komplikacija dolazi i podatak da do mesta gde nešto treba da se napravi ili uradi, skoro uvek prvo morate da sagradite put. Ovo su apsolutne osnove igranja ove (na početku) ne baš jednostavne igre.

Naime, cela igra se vrti oko ekonomije. Na igraču je da napravi kompletan ekonomski lanac – od drvoseče do generala – u kome na svaku kariku mora da se obrati posebna pažnja. Pomenuti drvoseča je jedini izvor stabala, koja morate da pretvorite u daske da biste od njih imali neke koristi. Za to vam treba zasebna građevina koju takođe morate da napravite, no problem je što su drvoseče hiperaktivne, pa se lako može desiti da ostanete bez stabala za sečenje. Zato vam treba i šumar, koji će da pošumljava date oblasti. Osim daski, za građenje će vam trebati i kamenje, a kada obezbedite ta dva resursa, gradite dalje. Sledeći na listi su izvori hrane (prvenstveno farme), no oni vam daju sirovinu koju morate da

preradite. Za to će vam, osim osnovnih prerađivačkih lokacija, trebati i pomoćne (recimo, za hleb, osim brašna, treba i voda). Kada ste obezbedili hranu, možete da gradite rudnike, no prvo morate pomoću geologa da pronađete izvore ruda. Posle rudnika, na red dolaze fabrike alata i oružja, pomoću kojih dobijate specijalizovane radnike. Naravno, sirovine prvo morate da preradite. Inače, za vojnike vam, osim mača, trebaju i štit i pivo, a da biste regrutovali vojnika, sve tri stvari moraju da budu u istom skladištu. Naravno, infrastruktura više ne može da vam stane u državu, pa morate da širite teritoriju, a jedini način je da na granicama gradite vojne građevine. Tu nailazite na problem, jer niste jedini na svetu (zapravo, sve se dešava na ostrvima), a diplomatija u igri ne postoji...

Tek tada vidite da ste samo zagrebali površinu, jer sve treba povezati putevima, na način koji neće izazvati zagušenje. Takođe, resursi se troše, a samo šume možete da obnavljate. No, osim osnovnih, tu su i dodante građevine, koje će vam olakšati igranje. Drugo olakšanje je što vaši podanici rade bez pitanja i sami po sebi ne troše resurse – jedino rudari za rad traže hranu, dok će vojnici napredovati u karijeri samo ako im za to platite, u vidu zlatnih novčića. Na kraju, osim osvajanja tuđe teritorije, ostaju vam i morske ekspedicije kao vid širenja teritorije.

SVE JE TO LEPO

Osim što vas tera na razmišljanje, igra vas u isto vreme i opušta. Razlozi za ovo su prelepa grafika i zvuk. Sve liči na raj na zemlji – između simpatičnih čikica po cvetnim livadama skakuću zečevi i srne, dok se zelena i plava, kao dominantne boje, prelivaju na suncu... Ambijentalna muzika se prekida jedino cvrkutom ptica i povremenim napadima sreće koje geolozi dožive kada otkriju neki resurs. Na kraju zateknete sebe kako smireno gledate u vaše srećno carstvo, kome jedino nedostaju...

... Žene. Vašim Settlersima je neko oteo sve žene koje su imali (i učinio još neke, ne tako bitne pakosti) i single player kampanja se vrti oko pronalaženja vaših žena. Tu na raspolaganju imate jednu rasu za upravljanje, no ostale se uglavnom razlikuju samo

THE SETTLERS 2:



po izgledu. Kampanja je pristojne dužine, a najveći problem će vam uglavnom biti kompjuter, koje je nekada agresivan, a nekada ne. Cilj svake misije je da dođete do portala koji vas vodi na sledeći nivo. Drugi način je da igrate zasebne mape, sa ili bez protivnika na njima, a kada vam sve to dosadi, u editoru možete da napravite svoje i igrate se. Naravno, prisutan je i multiplayer i to u tri režima: deathmatch, mod u kome se do pobeđe dolazi osvajanjem 75% teritorije i režim u kom je pobednik onaj koji prvi napravi 100 zlatnih novčića.

MANE?

Mana, ipak, ima. Prva i najočiglednija je ratovanje sa protivnicima, koje je i dalje na porazno niskom nivou. Ne smeta nam to što vojnici za vreme bitke prolaze jedni kroz druge, ali ostale nelogičnosti su smešne. Kompjuter će, tako, reagovati samo ako ga napadnete vojnicima, dok katapultima možete da ga bombardujete do mile volje, jer će on to jednostavno da ignoriše. I same bitke su smešne – jedina vrsta vojske je pešadija sa mačem i štitom, a u situacijama kada jedna vojska brojčano nadjača drugu, vojnici one veće neće okružiti neprijatelja i pobediti ga, već će se ređati jedan po jedan. Zbog toga dosta vojnika za vreme bitke stoji i posmatra šta se dešava. Druga ozbiljna zamerka je možda lične prirode, no ovaj dečiji svet Settlersa nikako ne izgleda kao mesto za ratovanje. Osim toga, loviti Bambije i od njih praviti šunke takođe nije izrazito zabavno.

Zato je igru najzabavnije igrati u Freeplay režimu, kada ste jedini na svome ostrvu, a lov kao izvor hrane ignorišete. No, u svakom slučaju je u pitanju izuzetno prijatna i zabavna igra, koja nažalost nije bez mana. Ipak, te mane nisu neoprostivog karaktera, pa svakome ko voli upravljačke simulacije novo izdanje Settlersa možemo iskreno da preporučimo.

Za: Prijatna i opuštajuća igra, dosta drugačija od ostalih

Protiv: Nedostatak diplomatije i loše rešeno ratovanje

Minimalna konfiguracija: Pentium IV 1,4GHz, 512MB RAM, 64MB Shader 2.0 grafička kartica + 64 MB AGP aperture size

Test konfiguracija: AthlonXP 2600+, 1GB RAM, Radeon 9800 Pro 128MB. Igra je bez problema radila na skoro maksimalnim podešavanjima

Kontakt: www.settlers.com; settlers.uk.ubi.com/settlers2

Cena: £29.99

SCENA

82

Miloš Milanović

10th ANNIVERSARY EDITION



Sa vremena na vreme se pojavi igra koja ostane u srcima igrača i više godina nakon njenog izlaska. Onda firma koja ju je izdala odluči da izda nastavak, drugi nastavak, treći nastavak... Kad-tad se u tom procesu isuviše udalje od osnovne ideje i igrači napuste serijal. Forumi izdavača su puni komentara tipa „Zašto, !\"\$\"#%, samo ne uzmu original, i prebace ga u novu modernu grafiku, to bih kupio i igrao!“. I zaista, zašto?

Prvi koji su odstupili od standardne „Sigurno ne bi bilo ekonomski isplativo pošto bi to kupilo samo dvadesetak ljudi sa foruma.“ formule odgovora, i pokušali da poslušaju igrače te samo urade značajan fejslift najbolje igre u serijalu, su devojke i momci iz Blue Bytea i Funatics, a nova verzija je lepo legla i za proslavu lepog jubileja, desetogodišnjice od izlaska originalnih Settlersa 2. Maltene su samo napravili novi grafički engine, poboljšali zvuk, osmislili nove mape i donekle poboljšali mehaniku same igre. A rezultat - rezultat je sjajan.

Simpatičan uvod sastavljen od crteža koji po stilu podsećaju na stripove o Asteriksu nas upoznaje sa pričom. Rimljani su jednoga dana, neočekivano i odjednom, ostali bez ženskog dela populacije. Suočeni sa tim problemom popakovali su se u brodove i krenuli u potragu za lepšim polom. Nesreća nikada ne ide sama, kaže stara poslovica, i ekspedicija doživljava brodolom. Našavši se na nepoznatom tlu, preostaje im samo jedno: kroz deset misija treba da izgrade sve veće i moćnije gradove, kako bi stigli do određenih portala na mapi, usput se sukobljavajući sa Nubijcima i Kinezima. A na kraju ih, nadaju se, čekaju žene.

Ukoliko se sećate verzije od pre deset godina, znate šta morate činiti da bi grad porastao. Potreban je pravilan redosled izgradnje zgrada, i još bolje planiranje puteva između njih. Redosled je važan zbog međusobne zavisnosti radnika. Da bi rudari imali volje da kopaju, potrebna im

je što raznovrsnija hrana i piće, da bi lovac imao gde da lovi potrebne su šume, a šume ćete sami krčiti da biste nabavili drvenu građu. Putevi treba da budu što ravniji, pošto će umornom nosaču kamena trebati mnogo vremena da se uspe uz uzbrdicu prašnjavog puta. Takođe, vremenom ćete kamen koristiti i da napravite kaldrmu, što će uz uzgoj domaćih životinja ubrzati transfer. Naravno, kada se vaše naselje proširi, nema svrhe čekati da iz nekadašnjeg centra stigne roba do novih gradilišta. Zato su tu skladišta koja pre svega služe da svaki „kvart“ bude ekosistem za sebe. Da biste uopšte došli do novog kvarta, potrebno je da na strateškim mestima gradite vojne zgrade (prvo samo barake, a kasnije i veće građevine) kako biste proširili granice vaše teritorije. Zatim treba naoružati i vojnike koji su u barakama, a kasnije ih slati i u vojne pohode.

Vojnici, izviđači, geolozi i brodovi su jedinice kojima imate kakav-takav nivo ručnog upravljanja. Možete im narediti gde da odu, a oni će sami stupiti u sukob sa protivnikom, istraživati okolinu ili ispitivati sastav zemljišta. Svi ostali apsolutno zavise od položaja zgrada i puteva.

Kada pređete kampanju, tu su i zasebne mape, kao i mogućnost igre u više igrača.

Priznajem da možda nisam objektivan, pošto sam te 1996. obožavao da igram Settlers2, ali meni je ovaj rimejk pravi pogodak. Igra u kojoj postoji mnogo stvari oko kojih treba brinuti, ali ih je i jednostavno razrešiti. Igra u kojoj vaši stanovnici apsolutno zavise od vašeg planiranja, a ne od brzine mikromanjanja po mapi. Jedina mana koju mogu da joj nađem je što od nekoliko nivoa zuma kamere, samo dva imaju upotrebnu vrednost. Ali, ako izaberete jedan od ta dva, i nemate razloga da ga menjate.

Nadam se da će još neki naslovi koji su obeležili istoriju igara doživeti ovakve rimejkove.

Luka Zlatić

Za: Ako ste voleli stare Setlere 2, volećete i ove, igra je grafički znatno unapređena, a promene u igrivosti skoro da nema

Protiv: Glavni ekran ponekad izgleda pomalo pretrpano i nepregledno

Minimalna konfiguracija: 1.4 GHz Intel Pentium IV ili AMD (SSE), 512 MB RAM-a, DirectX 9 kompatibilna grafička kartica, sa 2.0 shaderima

Test konfiguracija: Ukoliko imate makar Sempron 2800+, 1Gb RAM-a i GeForce 6600GT, slobodno podesite igru u 1280x1024 sa maksimalnim detaljima i uživajte

Kontakt: <http://thesettlers.uk.ubi.com/settlers2>

Cena: oko 30 dolara

OCENA

80

Moram da priznam da sam se obradovao kada sam video da ćemo da dobijemo novog fudbalskog menadžera. Po mom mišljenju, te igre su i najzabavnije za igranje, s tim da je jedna – Football Manager – znatno ispred ostalih. No, proizvod kompanije Sports Interactive nije bez mana, pa ne čudi da neki drugi razvojni timovi misle da imaju šansu da uzmu deo tržišta. Ono što čudi, međutim, jeste da bi neko u borbu protiv aždaje krenuo naoružan vazdušnom puškom, ohrabren činjenicom da je istim tim umišljenim Railgunom uspeo da otera malo jato vrabaca...

LMA MANAGER 2007

DILETANTI U AKCIJI

LMA Manager 2007 nije loša igra, ne. Ona je apsolutno užasna. Da na ovom svetu ima pravde, time bih mogao da završim recenziju, ali ja sam ovu igru morao da igram, a sada moram i detaljno da objasnim zašto ona ne valja. I to je duži put, s obzirom da u ovoj sprdnji nema ništa vredno spomena. No, krenimo redom. Codemasters, autor ove grozote, PC izdan je svog novog proizvoda predstavlja kao „temeljitu evoluciju igre koja je vodeća u svome žanru“. Ne znam na čemu su bili dok su to smišljali, no to samo govori o neozbiljnosti ovog projekta. Ipak, odlučan da pobedim predrasude, instalirao sam igru. Codemasters ipak iza sebe ima neke kvalitetne naslove.

Kada počnete da igrate, prvo morate da odaberete nivo težine, kao i čime sve želite da se bavite u igri. Teži nivo znači da će atributi igrača drugih klubova

biti maskirani, pa ćete morati da šaljete skaute, a možete i da igrate sa izmišljenim timom. Posle toga, sledi kreiranje vašeg virtuelnog predstavnika. Kada sam ga prvi put video, taj deo mi se dopao, no kasnije se ispostavilo da je to samo jedna u moru stvari koje nemaju nikakvog efekta u igri. Kada prva sezona konačno počne, počinje i razočarenje. Jedna od prvih stvari koje ćete uraditi će biti da pogledate kakvo osoblje imate na raspolaganju, pošto ćete o tome dobiti e-mail od direktora kluba. Prvog dana u klubu nikome ne morate da plaćate odštetu, pa nije loša ideja da proverite da li na tržištu ima boljih radnika od onih koje trenutno isplaćujete. Ako igrate Football Managera, već ovde ćete naići na neprijatno iznenađenje – menjanje zaposlenih se svodi na jedno jedino dugme. Svi hoće da dođu kod vas u tim, nema apsolutno nikakvih pregovora. Ovo mi je već probudilo sumnju u kvalitete igre, ali nastavio sam dalje. Na redu je bila taktika. Od stvari koje nisu potpuno dosadne, izdvajaju se gotove taktike, koje

imitiraju neke timove iz prošlosti (recimo, Manchester United 1999). No, ja sam ipak hteo da napravim svoju taktiku, pa sam se bacio u detalje. Tada sam video da su timske instrukcije siromašne, jer su u njima prisutne samo osnovne stvari – formacija, količina presinga, duga ili kratka dodavanja, sa koje strane da teku napadi... Naravno, tada je već bilo jasno da su pojedinačna naređenja još siromašnija. Na raspolaganju vam je da odredite igračima da li i gde da utrčavaju (pomoću strelica), kao i da im preciznije odredite poziciju na zatom delu terena. I to je to, cele dve opcije. Zvuči paradoksalno, ali taktički prikaz nećete baš često gledati, iako je u pitanju fudbalski menadžer. Ostaje vam još da odredite ko izvodi koje prekide, kao i uloge na terenu (kapiten, plejmejker, target man, man marker). Sada je već jasno da su najvažniji deo, taktiku, totalno zaboravili...

... A trening su odradili još gore. Ne znam kome je logično da postavi jednu taktiku, a onda trenira drugu, ali eto, i to je moguće. Naime, u timskom treningu igračima određujete koji način igre da vežbaju, a meni nikako nije jasno zašto bi oni trenirali nešto što se razlikuje od taktike koju koristite. Naravno, svako normalan će ta podešavanja da ostavi identičnima onima koja koristi za vreme utakmice, pa je ova opcija višak. No, što se tiče timskog treninga, to je jedna od neke tri-četiri opcije – kao što rekoh, i to su zaboravili. Pojedinačni trening je još gori i to ne samo zato što je podjednako siromašan. Ovaj deo je urađen na jedan vrlo zbunjujuć način i jedino rešenje je da sve prepustite glavnom treneru (ja, barem, nisam razumeo šta znače prikazani brojevi). Inače, igra se na sve moguće načine trudi da izgleda kao da je bogata opcijama. U treningu ima još podosta stvari, ali u sve njih možete samo da gledate. Čini se da su autori igre krenuli ▶



Za: Ništa

Protiv: Sve. Neverovatno je da ovo neko pokušava da proda

Minimalna konfiguracija: Pentium IV 1GHz, 256MB RAM, 64MB grafička kartica, 4GB prostora na disku

Test konfiguracija: AthlonXP 2600+, 1GB RAM, Radeon 9800 Pro 128MB. Igra je bez problema radila na maksimalnim podešavanjima

Kontakt: www.lmaforum.com; www.codemasters.co.uk/lma2007

Cena: £29.99

CCENA 22

putem naših političara, koji sve svoje vreme i sav naš novac troše na stvaranje iluzije da nešto rade. Možete, doduše, da izgradite novi kompleks za trening, ali to je samo još jedna kozmetička bezveznost. Posle treninga, na red dolazi vaš lični laptop, no on će vam biti koristan samo zbog čitanja e-mailova. Zatim dolazi opcija Information u kojoj, jel'te, gledate informacije uglavnom vezane za ligu u kojoj igrate, a posle nje se nalazi Transfer Market. Ovdje zapravo i možete nešto da uradite. Možete da pretražujete bazu igrača, radite sa skautima ili da određujete transfer status igrača. Ovo poslednje možete da menjate do mile volje, jer u timu imate bezumne dronove, kojima je apsolutno svejedno šta im se dešava sa životima. Požaliće se ponekad da ne igraju dovoljno, no tada ih ubacite u meč pet minuta pre kraja i buntovnici će da se smire do kraja sezone. Sledeće na redu su finansije u kojima možete da produžite ugovore igračima. Ta opcija je toliko jadona, da igraču čak ne možete ni da odredite status u timu, pa nije jasno na osnovu čega se žale kada ne igraju. U finansijama, između ostalog, možete i da se smarate sa reklamnim tablama oko terena. Na red dolazi stadion, koji možete da nadogradite ili napravite novi. Zvuči zanimljivo, ali nije. Na kraju još možete da vidite neke istorijske podatke i kalendar. Hm, kompletna igra je stala u tri pasusa koji o njoj nemaju ništa lepo da kažu. Evo još par takvih.

Pogledali ste tim, odredili taktiku što ste detaljnije mogli („dajte gol“) i sada biste želeli da dovedete neke nove igrače. To bar nije problem, sve što vam treba je novac. Ne šalim se, ako imate para, možete da dovedete koga god hoćete. Sve što treba da uradite je ponudite više nego što igrač vredi i to je to. Ima nekih igrača koje klubovi ne žele da prodaju, ali takvi su retki – Barselona se, recimo, vrlo lako odrekla Ronaldinju. Ni Brazilcu nije bio problem da se preseli u Englesku. Pregovora sa igračem nema, sve što je potrebno je veća plata od one koju trenutno zarađuje. Kažem vam, u pitanju su bezumni dronovi. Jedini problem je mesto u timu – tamo gde Codemasters programeri žive, klubovima nije dozvoljeno da imaju više od tridesetak igrača. U istom tom svetu, ne postoji rezervni tim, a podmladak nije vredan pomena.

Dobro, kupili ste koga ste hteli, u pojedinačnoj taktici podesili obe opcije i sada želite da odigrate svoju prvu utakmicu. Ukoliko niste preskočili pred-sezonu, to će biti neki prijateljski meč. Od ponuđenih opcija imate da gledate celu utakmicu ili da je kompletnu preskočite i pogledate rezultat. Lovely. Sad počinje najzabavniji deo ove tragikomedije.

ratna lopta. Mada, takve lopte po pravilu završe kod protivnika. Često se dešava i da igrači jednostavno pošasave, uzmu loptu, predribljaju kompletnu odbranu i ispale fotonjski torpedo u pravcu gola. Kada primite takav nemoguć gol

(lopta se često kreće kao da je u pitanju topovsko đule), kamera snima vašeg avatara, onog što ste kreirali na početku igre, kako se nervira pored aut linije. Tada vidite da tu nešto nije u redu – samo on je živ, a igrači na klupi i svi ostali ljudi koji se vide u kadru stoje ukočeni, kao da su u pitanju lutke iz izloga. To poziranje izaziva smeh, koji brzo nestane kada shvatite da ste prepušteni na milost i nemilost ovom

Wednesday 7th March '07

football one

MILOŠ MILANOVIĆ

exit football one

Home Results

League Tables

Highlights

FEATURED

European Cup 2nd Round Leg 2 Man U vs Bremen

News Reports

LATEST NEWS

Reutlingen win comfortably

Newsflashes

NO NEWSFLASH VIDEOS AVAILABLE

League Tables English Premiership

Table	P	W	D	L	F	A	GD	Pts
1 Liverpool	28	21	5	2	52	15	+37	68
2 Arsenal	28	18	6	4	52	20	+32	60
3 Manchester United	27	17	6	4	40	10	+30	57
4 Chelsea	28	15	7	5	38	22	+16	52
5 Manchester City	28	14	3	11	33	30	+3	45
6 Bolton Wanderers	28	11	11	6	23	12	+11	44
7 Middlesbrough	28	10	11	7	26	19	+7	41
8 Tottenham Hotspur	27	11	8	8	28	22	+6	41
9 Everton	28	12	5	11	38	34	+4	41
10 Fulham	28	9	13	6	22	15	+7	40
11 Newcastle United	28	9	10	9	32	31	+1	37
12 Charlton Athletic	28	11	4	13	27	32	-5	37
13 Blackburn Rovers	28	9	9	10	28	26	-1	36
14 Reading	28	9	7	12	28	36	-10	34
15 Aston Villa	28	8	6	14	28	37	-11	30
16 West Ham United	28	6	9	13	22	27	-5	27
17 Portsmouth	28	4	12	12	10	28	-18	24
18 Wigan Athletic	28	4	9	15	14	35	-21	21
19 Sheffield United	28	3	6	19	6	43	-37	15
20 Watford	28	2	5	21	6	48	-42	11

Arsenal 2 - 0 Bordeaux (Arsenal won on aggregate 6 - 1)

Benfica 1 - 4 Lyon (Lyon won on aggregate 5 - 1)

The manager's job at Hamilton is currently at risk.

The manager's job at Alton Athletic is currently at risk.

The manager's job at Atalanta is currently at risk.

Top Scorers

Player	Ap.	Gls.
Thierry Henry	35	15
Arsenal		
Andriy Shevchenko	38	14
Chelsea		
James Beattie	28	14
Everton		
Roy Makaay	28	13
Arsenal		
Aruna Dindane	30	13
Manchester City		
Kevin Doyle	32	11
Reading		
Jermain Defoe	30	11
Tottenham Hotspur		
Nakubo Aliyegbeni	28	10
Middlesbrough		

LET THE GAMES BEGIN

Vaši igrači po terenu trče kao muve bez glave. Odluke koje donose se kose sa zdravim razumom – što pre se naviknete na centralnog beka koji uzima loptu i kreće u napad, to bolje. Nemojte se pokolebati ni kada on dođe do protivničkog šesnaesterca, a onda vrati loptu nazad. Ne dajte se zbuniti ni kada neki vaši igrači počnu da trče oko svoje ose, jer neće oni to baš stalno raditi. Više vole da stoje i gledaju kako lopta odlazi u aut. Tada pomišljate da promenite taktiku sa kratkih na duga dodavanja. Prava početnička greška. Fudbaleri u ovoj igri ne znaju da igraju visoke lopte. Ne znaju da prime loptu na grudi, a kada pokušaju da odigraju glavom, to će uglavnom biti potiljkom. Ili leđima, mada će najčešće da promaše kompletnu loptu. Jedina igra glavom koja ne završava u potpunoj parodiji je pov-

uzaš u paklu. Kako to već biva, kada se nagledate gluposti na svoj račun, počnete i sami da se zabavljate. Nedovršene animacije, zbog kojih deluje da se igrači teleportuju sa jednog dela terena na drugi, igrači koji stoje i gledaju šta se dešava oko njih, lopte koje su toliko brze da se bukvalno ne vide kada ih neko šutne... Sve je to deo ove nepristojne ponude, na koju više ne želim da trošim tastaturu.

ZAKLJUČAK

Šta da vam kažem, ova igra ne vredi ni protoka koji zauzme kada se ilegalno skida sa Interneta. Neshvatljivo je da čak i demo verzija sadrži Starforce zaštitu. Kao šlag na tortu, dolazi mogućnost da od proizvođača kupite šifre za varanje. To je samo još jedna u nizu uvreda kojima će ova greška prirode napadati vaš intelekt. Ovo jednostavno zaobiđite.

Sims 2 kreacije

Poznato je da je originalni The Sims najprodavanija igra svih vremena za PC, a vrlo je verovatno da i njegov nastavak zajedno sa ekspanzijama očekuje slična sudbina. I pored toga, kod nas je malo poznato da je mod scena za The Sims 2 izuzetno jaka, i da na Internetu postoji na stotine sajtova koji su posvećeni upravo modifikovanju ove igre i njenih ekspanzija, odnosno izradom sadržaja za iste. Među hiljadama autora nalazi se i nekolicina ljudi iz Srbije, a mi smo iskoristili priliku da porazgovaramo sa Stefanom Kokovićem (WillStefan) čiji su nam radovi posebno skrenuli pažnju svojim kvalitetom.

1. Za početak, reci nam nešto o sebi!

Zovem se Stefan Koković. Redovan sam učenik drugog razreda Evropske poslovne škole „Milutin Milanković“ a istovremeno sam polaznik škole za talente i scenski nastup „UMS“. Išao sam na slikarstvo u „Ruski Dom“ i „Manojlović“ sedam godina. Bavim se grafičkim dizajnom i fotografijom kao i crtanjem i pevanjem.

2. Od kada se baviš izradom objekata za The Sims serijal i otkuda uopšte interesovanje za tako nešto?

Izradom custom contentsa odnosno sadržaja za „The Sims“, sam počeo od kada se „Sims“ proslavio na našem tržištu što je bilo pre 4 i više godina. Tada sam pravio modifikacije za



sebe, odnosno svoj kompjuter. Par godina posle, kada je „The Sims 2“ izašao, počeo sam da radim modifikacije za Internet sajtove kao što je www.modthesims2.com. Zahvaljujući znanju Photoshop-a, nije bio veliki problem napraviti prve radove za najprodavaniju igru na svetu.

3. Tvoji modeli slavni ličnosti su zaista sjajni, da li je to ono što najčešće kreiraš?

Da. Iako je to samo mali deo onoga što čuvam na kompjuteru. Recimo na MTS2 ima samo par mojih kreacija dok ih posedujem mnogo, mnogo više. Ja to nekako delim po kvalitetu.

4. Odakle dobijaš inspiraciju? Da li osluškujes želje samih igrača ili sam vršiš odabir objekata koje ćeš kreirati?

Uh, teško pitanje. Uglavnom pravim ono što mislim da će u određenom trenutku dobro da prođe online. Ponekad se pređem, recimo sa mojom „Elite“ jesen-zima 2006 kolekcijom, ali sa Paris Hilton, koju inače ne volim, sam postigao pun pogodak. Sve zapravo zavisi od kvaliteta, sadržaja i želje igrača..

5. Da li sarađuješ sa drugim autorima ili tvoje kreacije nastaju potpuno samostalno?



Što se tiče poznatih ličnosti, uglavnom sam pravim kompletan sadržaj. Ponekad se desi da koristim nečije kreacije tipa senke, naravno sa zaslugama i linkovima. U poslednje vreme sarađujem sa Denise iz

Amerike koja mi pomaže oko 3D-a, i sa njom sam napravio neke od mojih najboljih kreacija. Uglavnom su to neke verzije likova iz animiranih filmova, što je novina na „TheSims 2“ „tržištu“.

6. Na osnovu kompleksnosti i detaljnosti tvojih radova, može se doneti zaključak da svakom od njih posvećuješ veliku pažnju. Šta ti je od svega što si radio do sada zahtevalo najviše vremena i truda? Koliko je zapravo teško napraviti

kvalitetan objekat?

Uh, iskreno, oduzima previše vremena. Za Paris Hilton mi je bilo potrebno čak četiri dana, naravno sa pauzama, zbog virusa koje sam imao. Teško je bilo uploadovati fotografije, a najteži je posao u bodyshopu, kao i onaj oko slika - naći kvalitetnu fotografiju određene ličnosti je kao tražiti iglu u plastu sena. Trebalo mi je više od tri godine da naučim da radim kako valja.

7. Koliko dugo igraš The Sims igre i šta ti se najviše dopada kod njih?

Od samog početka. Mislim da sam jedan od prvih igrača u Srbiji. Simulacija života, je najzanimljiviji deo, ustvari to i jeste „Sims“, zar ne? Pokušavam da nadoknadim sve što u stvarnosti nemam, veoma je zanimljivo kreirati paralelnu, virtuelnu Srbiju na kompjuteru a onda sebi napraviti neki bolji život. Inače ja sam veoma, veoma nostalgичna osoba tako da je ciklus života definitivno najdirljiviji deo u samoj igri. Ljudi iz našeg života dolaze i odlaze, verujte znam kakav je to osećaj. U virtuelnoj stvarnosti ljudi ne moraju da nestanu iz naših života zar ne, jedno „save“ dugme reši svaki problem :).

8. Šta misliš o najnovijoj ekspanziji The Sims 2: Pets i kako ti se čini ideja ubacivanja Hilary Duff, odnosno slavnih ličnosti u serijal?

„The Sims 2: Pets“ je moj NAJVEĆI „Sims“ san. Nisam neki vatreni igrač, ali „Sims“ je jedina igra instalirana na mom kompjuteru a „Pets“ ne mogu da dočekam. Što se tiče Hilary Duff, mislim da bi Jirka (sa Glance-a) ili ja uradili mnogo bolji

posao. Poznate ličnosti za neko čudo nisu ključni faktor EA Gamesa i Maxisa, tako je bilo u prvom delu, tako će biti i sada.

9. Čuli smo da pripremaš i sopstveni sajt, šta nam možeš reći o tome?

Spremati sajt je veoma naporan posao - zbog „Simsa“ sam dosta propustio ali trenutne modifikacije koje imam su zaista prvoklasne, i mislim da bi bila šteta staviti ih na Modthesims2. Nadam se da će neko pomoći oko pripreme, dizajna, i ostalog što je potrebno za prezentaciju. Ja već imam ideju, imam stvari, ali na žalost ne i mogućnosti. Ukoliko neko može ili želi da pomogne, neka mi se javi na stefi_sims2@yahoo.com.

10. Tvojih 5 minuta! Šta bi želeo da dodaš za kraj?



Stefan Koković

Da se zahvalim na pruženom iskustvu. Zvanično moj prvi intervju, planiram da se proslavim na ovaj ili onaj način, tako da bar znam šta treba da radim. Iskoristio bih priliku da se zahvalim svima onima koji su mi pomagali tokom ovih godina, da procene koja ličnost liči na koju, i slično (Celom mom razredu i najboljim prijateljima, sestri i majci ;)). Još jednom, hvala svima, puno pozdrava!

Stefanove radove možete pogledati odlaskom na <http://modthesims2.com/member.php?u=102521>

Domaće zvezde u igri!



Ekskluzivno za ovaj intervju Stefan nam je predstavio i svoju najnoviju kreaciju, Sims model Seke Aleksić koji bi trebalo da bude postavljen na njenu zvaničnu prezentaciju u trenutku dok čitate ove redove. Po Stefanovim rečima, kriterijum za odabir da baš ona bude prva javna ličnost iz Srbije koja će dobiti svoj Sims model bila je njena prepoznatljivost a naravno i fizički izgled. Koliko cenite ovu estradnu umetnicu vaša je stvar, ali kvalitet modela i frapantnu sličnost sa stvarnom Sekom teško je poreći.

Albatross 18:

Golf je sport koji kod nas nije preterano popularan iz dva razloga. Prvi je zato što je generalno skuplji nego što to sebi prosečan Srbin može priuštiti, a drugi zato što je tek skoro otvoren prvi teren na Adi. Potencijalni golferi su bili prinuđeni da igraju mini-golf (nikada neću prežaliti Zvezdin teren na Malom Kalemegdanu), ili kompjuterske simulacije kao što je bio Lynx, ili aktuelni EA-ov serijal čiji je maneken najbolji svetski golfer Tiger

Woods. I pored svih svojih kvaliteta, kao i takmičenja sa samim sobom koje je uvek zanimljivo kada je golf u pitanju, postoji i potreba da se nadmećete sa drugim igračima. Kako su mnogi igrači širom sveta alergični na EA Online, vredi pronaći alternativne opcije. Trenutno postoje dva besplatna MMO Golfa: Shot Online, koji je nešto ozbiljniji, ali mu je i prezentacija znatno dosadnija, i Albatross 18 koji je tema ovog opisa. ▶



Season 2



Kako golf učiniti zanimljivijim nego što jeste? Prvo uzmite grafiku u manga/anime fazonu, sa simpatičnim likovima krupnih očiju, odlično ih animirajte, a staze popunite zanimljivim detaljima, ili presecite rekama, zjapećim ponorima i jezerima, ubacite poneki helikopter ili vetrenjaču koji će skrenuti lopticu.. Zatim na to dodajte pomalu sladunjavu, ali veselu muziku i simpatične zvučne efekte (dobitna kombinacija je ipak puštanje muzike po svom izboru u pozadini, uz uključene zvučne efekte). A kao šlag na tortu izmislite čak i priču koja prati igru.

U davna vremena, u paralelnoj dimenziji postojao je svet koji se zvao Pangya. Mir je vladao sve dok kralj demoni nije poslao mračnu energiju kako bi isisao život iz zemlje. Pangya je polako propadala sve dok se njeni žitelji nisu organizovali i skupili svu životnu snagu u kristalnu loptu pod nazivom Mystical Phoenix. Snaga lopte je rasla sve više, tako da više nisu mogli da je dotaknu, pa su napravili Air Lance, oruđe u obliku palice kojim je trebalo da ubace Phoenix u rupu kroz koju je život isisavan. Kako je lopta slabila sa svakim udarcem, bilo je potrebno ubaciti je iz što manje pokušaja. Kada su konačno uspeli u tome i pobedili zlo, stanovnici su u čast pobeđe izmislili igru koju i dan danas igraju, a koja je na

Zemlji prihvaćena pod nazivom Golf.

Pošto je u pitanju MMO naslov, jasno je da je potrebna internet konekcija, te da ćete igrati sa drugim ljudima širom sveta. Iako se supljaju iskustveni poeni, ovde je sistem nivoa malo promenjen, igrači su rangirani u klase (Rookie, Beginner, Junior...) i podklase (označene slovima), i vrlo retko dobijaju dodatne atribute, tako da razlika između dve susedne klase nije prevelika.

Pored dizanja ranga, likove možete opremiti različitim odećom, opremom lopticama i palicama, od kojih neke samo menjaju izgled lika, a druge dodaju poene na atribute (jačina udarca, preciznost, felš) ili slotove za dodavanje poena. Većina opreme se kupuje valutom pod nazivom Cookie, ove „kolačiće“ ne možete zaraditi u igri, već ih kupujete za pravi novac i od toga se

održavaju serveri i igra dalje razvija. Druga valuta je Pang i nju zarađujete dobrim udarcima, postavljanjem novih ličnih rekorda i sličnim situacijama na samoj golf stazi. Iako izbor opreme koja se kupuje Pangom nije veliki kao one koja se kupuje Kukijima, nema velike razlike u takmičarskoj sposobnosti igrača.

Što se likova tiče na početku imate izbor između jednog muškog i jednog ženskog, a kasnije možete da kupujete druge likove. Razlike su ovde nešto veće, i korisno je nabaviti lika koji odgovara ▶

SCENA 84





Za: Vrlo zanimljiv i zabavan golf koji se lako uči, ali u kom se teško postaje majstor.

Protiv: Nekim igračima se možda neće dopasti pomalo neozbiljan izgled i duh igre, ali pored toga nema velikih mana.

Minimalna konfiguracija: Pentium III 800Mhz, 256Mb RAM-a, GeForce2MX ili jača grafička karta, DirectX 8.1 ili veći.

Test konfiguracija: Igra ima prilično jednostavnu, a lepu grafiku, te će raditi savršeno u 1024x768 i maksimalnim detaljima na Sempronu 2800+, 1Gb RAM-a i GeForce 6600GT grafičkoj karti.

Kontakt: www.albatross18.com

Cena: Besplatan MMO

vašem stilu igre. Takođe, postoje i nosači palica, od kojih se neki iznajmljuju za pang, a drugi za cookies.

Staza trenutno ima devet, podeljenih u tri nivoa težine, što garantuje dosta zabave i raznovrsnosti. Najlakše staze su prilično jednostavne i služe pre svega za uvežbanje. Dok su najteže pravi izazov i za iskusne igrače i traže poznavanje i korišćenje pravih golferskih trikova.

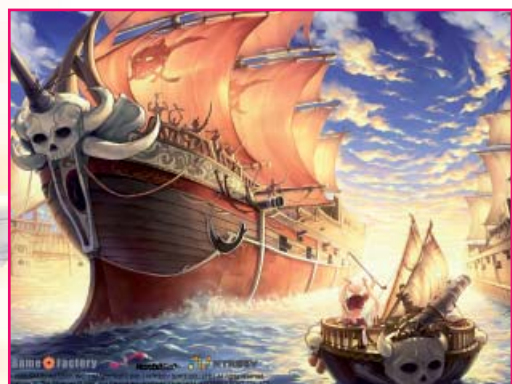
Pored raznovrsnosti staza, ima i više modova u kojima ćete da se okušate. Stroke Play, igra za 2-4 igrača koji igraju na smenu od tri do svih 18 rupa na stazi. Team-Match, isto kao stroke, samo u timovima 2 na 2. Tournament mode – turnir za 10-30 igrača koji svi igraju u isto vreme, što je i najbolji način da se odigra svih 18 rupa. Team Tournament, isto kao i prethodni mod, ali se svi igrači dele u dva tima. Family mode, hot-seat mod u kom možete igrati Albatross sa društvom ili porodicom na jednom kompjuteru. I na kraju Pang Battle, u kom se kladite sa protivnikom za svaku rupu, pobednik dobija uloženo.

Mehanika igre je na prvi pogled klasična. Proveri se vetar, izabere pravi štap za potrebnu daljinu, nanišani, podesi felš na loptici i tri puta pritisne spejs. Prvi put da započnete udarac, drugi put da odredite snagu, a treći put za preciznost. Najprecizniji udarac donosi i natpis Pangya!, dodatne poene, a služi i za specijalne udarce. Ukoliko između drugog i trećeg pritiska na spejs, kursorskim tasterima, izvedete određenu kombinaciju, a zatim pogodite takozvanu Pangyu, izvešćete na primer Tomahawk (loptica pada na zemlju i ne kotrlja se dalje) ili Cobru (loptica leti kao avion koji pravi kobru u vazduhu).

Season 2, koje se pominje u nazivu, je u stvari verzija igre za Ameriku i Evropu. Albatross18 se u ostatku sveta zove jednostavno Pangya, a u Koreji i Japanu je već aktuelna sezona 3 sa više likova, staza i specijalnih udaraca.

Za kraj mogu reći da se meni lično igra jako dopada, te da svakog dana, ako imam vremena, odigram bar jedan turnir. Doduše, bilo je komentara onih koji me vide kako igram tipa „Jao, vidi kako ti to detinjasto izgleda.“, pa ako vam to smeta, a i ne volite golf, onda Albatross nije za vas. Sa druge strane, ako vam je ovakav pristup simpatičan, a bez golfa ne možete priključite nam se.

Luka Zlatić







Platforma: **PSP**

Za: **verovatno najboljša PSP igra do sada, fantastičan izbor boraca, animacije**

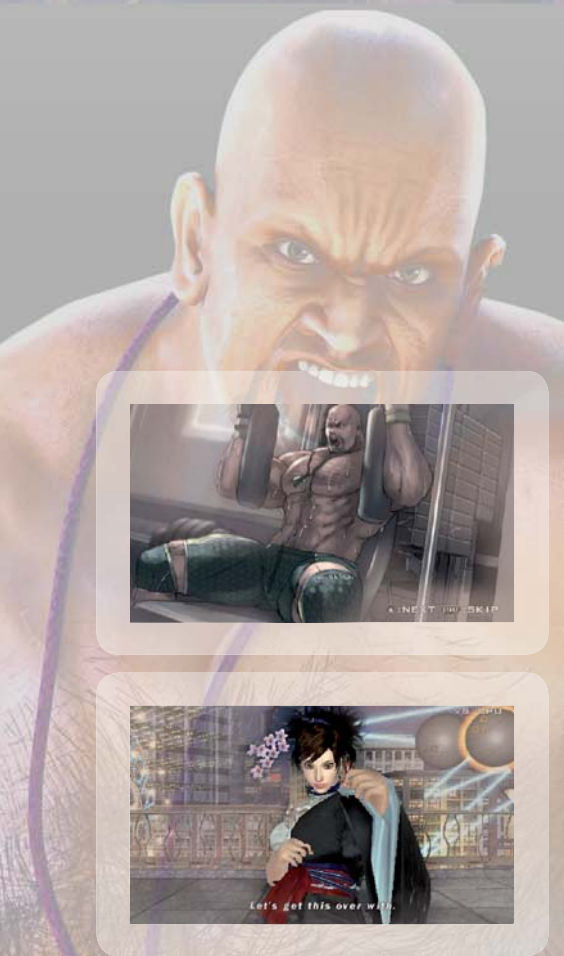
Protiv: **Ne podržava igranje preko Interneta**

Kontakt: **GMC-YU, Kraljevića Marka 6, Novi Sad, 021/47-22-992**

Cena: **50 evra**

Tekken: Dark Resurrection

NAMCO



Prošlo je već više od 10 godina otkako je Namco za tada veoma popularne igračke automate objavio prvi Tekken, koji za današnje standarde deluje primitivno, čak i smešno. Međutim, ta igra je pomogla da serijal postane ono što je danas i stekne milione obožavalaca koji kupuju svaki novi nastavak.

Prošlogodišnji Tekken 5 za PlayStation 2 ostavio je odličan utisak ali je postojala bojazan da prvo izdanje franšize za PSP neće ponoviti taj uspeh. Sada kada je ono u prodaji sa svih strana dolaze isti stavovi – Tekken: Dark Resurrection (u daljem tekstu DR) je nešto najbolje što se desilo Sonyjevoj džepnoj konzoli.

DR se najlakše može opisati kao specijalna edicija Tekkena 5, odnosno port istoimene igre sa automata koja donosi nekoliko novina i ispravlja uočene probleme vezane pre svega za izvođenje. Ako ste kojim slučajem intenzivno igrali "peticu" na PlayStationu 2, primetićete da su svi likovi doživeli promene, u smislu da su im dodati novi udarci ili su modifikovani postojeći. Ideja je bila da se neki preterano hendikepirani borci poput Anne Williams učine jačim, kao i da balans igre bude što bolji, pa je na tom polju sigurno načinjen značajan napredak. Osnovni kontrolni sistem naravno nije menjan, što će veteranima svakako omogućiti trenutno uhodavanje. Ako ste kojim slučajem "zarđali"

ili do sada niste pratili serijal to ne treba da vas brine jer je Tekken oduvek bio "user friendly" pa se većina udaraca (računajući tu čak i velike kombo serije) izvodi prilično jednostavno. Mi svakako preporučujemo da prođete kroz tutorial i practice i naučite barem nekolicinu specijalnih udaraca pre nego što se oprobate protiv kompjutera i živih protivnika. Jedini problem stvara sam PSP – odavno je poznato da njegov digitalni krstić nikako nije pogodan za borilačke igre, pa je "pogađanje" dijagonala bar u početku relativno teško. U našem slučaju taj problem je nestao posle par sati, tako da mislimo da je ovo ipak samo minorna mana. Broj boraca je rekordan (čak 34) i svi su dostupni od starta. Osim Armor Kinga koji se vratio u serijal, novi likovi su mlada bogatašica Lily i Dragunov (pogledajte posebno izdvojene tekstove za malo više detalja o njima).

Iako je kao što smo rekli zasnovan na igri istoimenog naziva za automate, DR za PSP je mnogo više od običnog porta. Pored uobičajenog arcade moda na raspolaganju vam je i story battle koji mu je konceptualno veoma sličan, ali vas i nagrađuje fantastičnim završnim animacijama za koje se zaista vredi pomučiti. Namco je uvek prednjačio u ovom segmentu, ali ovo što smo videli teško da ima konkurenciju ►

na PSP-u. Pravu novinu predstavlja Tekken Dojo u kome je cilj pobeđivati na turnirima i unapređivati svoj rang, odnosno status čime ćete otključavati mnoštvo dodatnog sadržaja. No, to nije sve – višestrukim kompletiranjem story moda otvarate i razne mini igre (među kojima mi posebno izdvajamo Tekken Bowling koga se stariji igrači sećaju iz Tekken Taga) i zarađivati novac koji zatim možete iskoristiti za kupovinu pomenutih završnih animacija odnosno preuređivanje izgleda boraca. Upravo zbog ovakvih stvari, replay value Dark Resurrectiona je izuzetno visok.

Multiplayer je na svu sreću prisutan i zahteva samo jednu kopiju igre, jer je podržan game-sharing. Naravno, ovaj mod je ograničen na klasičan Vs play. Igranje preko Interneta nije podržano što većini vlasnika PSP-a u Srbiji i ovako ne znači apsolutno ništa, ali povezivanje na mrežu omogućava slanje/preuzimanje najboljih rezultata i poređenje sa igračima širom sveta. Upravo zbog hiscore lista, snimljenje pozicije poseduju enkripciju i rade samo na PSP-u na kome su i kreirane.

Tehničke karakteristike svrstavaju DR u sam vrh PSP ponude, a verovatno ne bi bio greh i da kažemo da je u pitanju najlepša igra napravljena za bilo koju džepnu konzolu od kada one postoje. Namco je uspeo da maltene savršeno portuje igru sa mnogo jačeg sistema i to tako da su učinjeni vizuelni kompromisi dobrim delom neprimetni. Izgled likova kao i pozadina je zaista impre-

sivan, a njihova fenomenalna animacija dolazi do izražaja zahvaljući stabilnih 60 frejmova u sekundi u toku same borbe! Lepota grafike nema za posledicu ogromna učitavanja, pa pauze između mečeva traju ne više od 10 sekundi, što je više nego podnošljivo. Zvučna komponenta takođe ne razočarava jer je bogata semplovima a i muzička podloga je prilično slušljiva i sadrži mnoštvo originalnih tema.

Ne samo da je Tekken 5 Dark Resurrection najbolja borilačka igra za PSP, nego je i možda najbolji naslov objavljen za sistem do sada, pravi reper kvaliteta za sva buduća izdanja. Stoga, nema izgovora, morate ga imati u svojoj kolekciji.

Nikola Dolapčev



Lily

Zemlja	Monako
Borilački stil	ulična borba
Starost	16 godina

Lily je jedina kćerka naftnog magnata sa prebivalištem u Monaku. Četiri godine ranije, kada je jedna kriminalna grupa kidnapovala, mlada devojkica je uspevala da savlada jednog od napadača i shvati da u samoj borbi nalazi veliko zadovoljstvo. Bojeći se reakcije svog oca, ona u tajnosti putuje svetom i učestvuje u uličnim borbama. Posle pobeđivanja nad jednim protivnikom u San Francisku Lily dobija pozivnicu za učestvovanje na prestižnom Tekken turniru koji već godinama okuplja najbolje poznavaoce borilačkih veština. Videvši da je glavni sponzor takmičenja Mishima korporacija koja je zadavala mnogo muka njenom ocu, odlučuje da prihvati poziv.

OCENA 92



Dragunov

Zemlja	Rusija
Borilački stil	sambo
Starost	26 godina

Za vreme geološkog ispitivanja u Rusiji, u smrznutoj zemlji pronađeno je neobično telo. Vojska je ubrzo dala naređenje da specijalne snage stave celu oblast u karantin a neobično otkriće završilo je u njihovoj laboratoriji gde je čuvano u najvećoj tajnosti. Mesec dana kasnije, vojska daje zadatak Dragunovu, jednom od članova specijalnih snaga poznatom po nadimku Beli Bog Smrti, da otputuje u Japan na prestižni Tekken turnir i potraži odgovore na neka pitanja...



GTR 2

Platforma: PC

Za: kvalitetno modelovani automobili, fantastična realističnost

Protiv: neverovatna glad za memorijom, slaba pozadinska grafika, arhaični interfejs

Minimalna konfiguracija: Pentium III 1,3 Ghz, 512 MB RAM-a, DirectX 8.1 kompatibilna kartica sa 64 MB

Test konfiguracija: Athlon 3000+ GeForce 6600GT i 1GB RAM-a dovoljni su za igranje na srednjem nivou detalja, ali se oseća nedostatak barem duplo veće memorije

Kontakt: gtr-game.10tacle.com

Cena: 20 evra

U današnje vreme vrlo je mali broj vozačkih naslova namenjenih igračima koji iznad svega i po svaku cenu traže realističnost. Tržištem trenutno dominiraju arkade i kvazi simulacije poput TOCA Race Driver serijala, ali je već prvi GTR koji se pojavio početkom 2005. dokazao da na njemu ima mesta i za nešto ozbiljnije.

Zapravo, originalni GTR bio je pravi šok – totalno nepoznata softverska kuća SimBin na tržište je izbacila prvu oficijalnu igru baziranu na spektakularnom FIA GTR šampionatu pritom postavivši nove standarde realističnosti. Salve pozitivnih kritika ipak nisu bile dovoljne

za veliki tržišni uspeh, a razlog je pre svega činjenica da naslov nije dovoljno prilagođen početnicima, što je bio jedan od osnovnih ciljeva prilikom izrade nastavka.

Sa vizuelne strane GTR 2 sigurno nije ni blizu nivoa recimo najnovijeg Need For Speeda, ali s obzirom na specifičnost samog GTR takmičenja, teško je bilo očekivati nešto drugačije. S obzirom da na trkama ovog šampionata učestvuje na desetine automobila, ultra-kvalitetna grafika bi svakako dovela do toga da čak i najsnažniji komputeri današnjice imaju problema sa frame-rateom na maksimal-

nom nivou detalja. Iovako situacija nije ružičasta – bez 2GB RAM-a igra ume strahovito da swapuje čak i kada se na stazi ne nalazi više od 20-tak automobila, a za maksimalan kvalitet tekstura zaista je potrebna GeForce kartica sedme generacije (ništa ispod 7600GT) odnosno ATI ekvivalent uz podrazumeva se, što brži procesor. Najviše pažnje posvećeno je modelima automobila koji su zaista sjajno urađeni – osim kristalno čistih tekstura, treba pohvaliti i vrlo detaljan kokpit sa kompletno funkcionalnom instrument tablom, a jedino što smeta jesu prilično šturo modelovana okolina na stazi koja deluje kao da dolazi iz barem ►



5 godina stare igre. Ipak, kao što smo pomenuli, zbog broja automobila na stazi, čisto sumnjamo da će to nekome preterano smetati.

Na krajeva, GTR se i ne kupuje zbog grafike, već zbog zaista besprekorno realističnog kontrolnog sistema kakvog odavno nismo videli. Na najvišem nivou težine sa svim isključenim pomagalima, GTR 2 postaje pravi simulator gde svako naglo davanje gasa ili kasno kočenje može da se završi izletanjem sa staze, ili još gore nekontrolisanom «vrteškom». Najzadovoljniji će svakako biti vlasnici kvalitetnih volana kojima je igra u potpunosti prilagođena, mada je igranje na kvalitetnom džojpedu itekako moguće, naročito zbog brojnih mogućnosti za setovanje kontrola odnosno pomoći pri vožnji koje su na raspolaganju. Upravo zahvaljujući velikom broju pomagala koja uključuju kontrolu proklizavanja, korigovanje putanje, automatski menjač, prikazivanje idealne linije i još mnogo toga, komotno igranje je moguće već u startu. Ideja je naravno da postepeno isključujete ove opcije kako raste vaše iskustvo na stazi, što je svakako najbezbolniji način da se savlada vrlo zahtevni fizički model ponašanja automobila. Ipak, pre svega trebalo bi posetiti školu vožnje, još jednu novotariju koja je sjajno integrisana u serijal. U okviru nje bićete upoznati sa raznim aspektima vožnje, kako teorijskim tako

i praktičnim, a uspešno polaganje na desetine različitih testova omogućava otključavanje raznih custom (dakle fiktivnih) šampionata i varijacija 15 postojećih staza. Zbog toga, ovaj mod možemo preporučiti svima koji žele da vide sve što igra ima da ponudi. Setup automobila je izuzetno detaljan i sadrži apsolutno svako podešavanje koje vam može pasti na pamet, ali ako ipak ne želite da provedete sate testirajući performanse, ceo proces možete radikalno skratiti preuzimanjem već gotovih setovanja sa Interneta.

Pomalo smo razočarani činjenicom da GTR2 ima licence samo za sezonu 2003. i 2004. što će sigurno smetati osobama koje prate ovaj šampionat. Sa druge strane, makar su sve staze i timovi iz tih šampionata prisutni, pa to ne možemo uzeti za veliku manu. Interesantna novina vezana je za mogućnost voženja dvadesetčetvoročasovnih trka koje se na svu sreću mogu skratiti i do 60 puta uz očuvanu smenu dana i noći koja treba li reći, izgleda fantastično.

Al rutina protivnika je korektna, ali tek kada joj je vrednost podešena na oko 110%, zbog interesantnog бага – naime, iz nekog razloga, kada je težina postavljena na nižu vrednost (a minimalna je 90%) kompjuterski kontrolisani vozači prave mnogo bolje vremena u kvalifikacijama nego u samoj trci, a i vrlo

su spori na startu što možete iskoristiti za drastično popravljjanje pozicije. Još gore je saznanje da im posle određenog vremena strahovito opada tempo, što previše olakšava postizanje dobrog rezultata. Sa druge strane, njihova agresivnost je sjajno dočarana, pa se retko dešava da se zakucaju u vas pri pokušaju obilaženja već se uglavnom trude da iskoriste greške koje pravite na stazi. Damage model je odličan i ne dozvoljava mnogo grešaka, jer svaki ozbiljniji kontakt ostavlja posledica na performanse vozila. Isto važi i za simuliranje trošenja guma, pa će rezultat na stazi umnogome zavisiti upravo od njihovog stanja.

Online komponenta je odlična i dozvoljava učestvovanje do čak 28 igrača u trkama, ali naravno zahteva i kvalitetnu Internet konekciju.

Bez obzira na evidentan trud da se igra probije u mainstream, nismo baš sigurno da možemo da je preporučimo ljubiteljima Need For Speeda, pa čak ni nešto ozbiljnijih ostvarenja. Ipak ako ste voljni da posvetite dosta vremena GTR-u 2 a pritom posedujete kvalitetan kontroler, ovo može biti jedan od onih naslova koje ćete igrati sve do pojave nove verzije. Na kraju krajeva, treba uzeti u obzir i vrlo nisku cenu koja najnovijem izdanju SimBina definitivno daje status povoljne kupovine.



Bagovi

Bez obzira što nijedan od njih bitnije ne ugrožava izvođenje, količina bagova u osnovnoj verziji igre ipak prevazilazi razumnu meru. Ono što smo primetili jeste da pitstop posada ponekad ne izvrši popravke na automobilu iako ste to tražili od njih, zatim prilično čudno ponašanje Safety Cara kao i plejadu grafičkih bagova od kojih jedan možete da vidite na slici. Verujemo ipak da će ovi propusti ubrzo biti ispravljeni jednim patchom.



Who's got next?

WE DO. NEW GENERATION. NEW ATTITUDE.
WE'VE COME TO THE SUPREME COURT. NOW GET OFF THE BENCH.

NBA Live 07 vs NBA 2K7

Tržište košarkaških simulacija izuzetno je bogato u poslednjih par sezona, ali se svojim kvalitetom i popularnošću već duže vreme izdvajaju NBA Live i NBA 2K serijal iako i Sonyjevo NBA izdanje nije za potcenjivanje. Ovogodišnja borba za tron trebalo je da bude interesantna jer su obe igre relativno približnog kvaliteta, ali treba biti iskren i odmah reći da se to nije desilo.

Mnogi od nas su pomalo nostalgичni kada se pomene NBA Live – EA Sportova simulacije košarke je često osporavana ali joj popularnost još od dana 16-tobitnih konzola nikada nije bila sporna. Možda još važnije, treba napomenuti da je u pitanju ubedljivo najdugovečniji serijal ovog žanra koji je nadživio često daleko hvaljenije rivale poput Total NBA, NBA in the Zone, NBA Shotout i mnoge druge. Međutim, poslednjih nekoliko godina, slobodno se može reći još od izdanja za 2004., Live je u krizi, a ovo najnovije izdanje mnogi su videli kao veoma važno za dalji opstanak na tržištu.



Sa druge strane, NBA 2K serijal je svoj život počeo na Sega Dreamcast konzoli, da bi posle neuspeha ovog sistema postao multiplatform izdanje za PS2 i Xbox. Već od starta delo Visual Conceptsa (poznatih ih po kvalitetnom, ali ne toliko zapaženom Slam 'n' Jamu) naišlo je na sjajan prijem u javnosti, nudeći daleko veću realističnost i implementirajući ideje koje je EA Sports uporno izbegavao da ubaci u svoja izdanja. Rezultat svega je odličan uspeh na tržištu i potpuna konkurentnost NBA Live-u što je pored reklamne mašinerije kanadske kompanije zaista veliki uspeh. Zbog toga, za mnoge (pa i nas) je upravo NBA 2K7 bio favorit u ovogodišnjem duelu sa svojim «većitim» rivalom.

Ono čega smo se iskreno najviše bojali jeste da će oba izdanja izgubiti na kvalitetu zbog činjenice da je PlayStation 2 ipak prošao svoj zenit, i da će u budućnosti lagano ustupati deo po deo tržišta tzv. next-gen konzolama. I u neku ruku, bilo smo u pravu. To se svakako najbolje vidi po grafičkom prezentaciji koja je u oba slučaja identična prošlogodišnjim izdanjima, što je ozbiljan minus, naročito kada govorimo o EA Sportsovom izdanju. Naime, kao i ranije, lica igrača su potpuno beživotna, glave preuveličane u odnosu na telo, animacija kretanja nije napredovala ni za pedalj, a posebno nam nije jasno zbog čega se koža košarkaša sjaji, odnosno kako to da je u NBA dvoranama toliko mračno.

NBA 2K7 ima potpuno drugačiji pristup koji mnogo bolje funkcioniše u praksi, iako kvalitet samog engine-a nije puno drugačiji od konkurentskog. Nažalost i ovde su izmene zaista male, što se vidi već kod prvog ulaska u menije koji se od prošlogodišnjih razlikuju samo po drugačijoj paleti boja koja se u njima koristi. Na terenu ćete primetiti da je animacija prirodnija nego u Live-u (mada je teško reći da je ista bolja nego u NBA 2K6) dok su modeli igrači na sličnom nivou. Velike zvezde poput Shaquila uglavnom izgledaju kako treba, dok ostalima nije posvećena preterana pažnja. No sveukupni utisak definitivno daje prednost Visual Conceptsu jer ono što su oni napravili definitivno više liči na TV prenos.

NBA Live 07 uzvraća udarac kada je reč o zvuku – soundtrack je kao retko kada kvalitetan (naravno, pod uslovom da volite r&b i rep) a komentar Marva Alberta i Steve-a Kerra (koga se svi pamtimmo kao člana Chicago Bullsa iz najboljih dana i statistički najuspešnijeg trojkaša NBA lige) zasluhuje sve pohvale. S obzirom da ovaj tandem dugo sarađuje i na prvim prenosima i to veoma uspešno, play-by-play deluje vrlo prirodno, a fond reči je značajno uvećan u odnosu na prošlo izdanje. Konkretno, to se odnosi na interesantne podatke o pojedinim igračima koje će Steve Kerr iznositi u toku utakmica, ali i na bolju interakciju između njega i Alberta. Naravno, i dalje se dešava da se pojedine fraze ponavljaju isuviše često, ali pored stvarnog prenosa ovo je definitivno «next best thing». Duo komentatora koji je zadužen za takmičenje u zakucavanju takođe zasluhuje sve pohvale, jer je spektakularan kao i ranije.



2K7 bitku na ovom polju ne gubi zbog nešto manje interesantne muzičke podloge, nego pre svega zbog komentatora čiji je fond reči samo mizerno uvećan, na stranu što će vam od pojedinih fraza biti muka već posle prvih par odigranih partija.

Ono što je ipak najbitnije kada donosite zaključak o kvalitetu jednog naslova jeste njegovo izvođenje, a to je za EA Sports najbolnija tačka. NBA Live je od najranijih dana patio od velikog broja propusta koji su igru uvek svrstavali pre u arkade nego u ozbiljne simulacije, ali mislimo da je sa ovim izdanjem prevršena svaka mera. Neverovatno ali istinito, u ovom nastavku za postizanje koša koriste se čak tri različita tastera! Osim klasičnog šuta i polaganja, sada se i zakucavanje izvodi preko posebne komande, što je toliko nesretno rešenje da smo sigurni da ga već u sledećem izdanju serijala sigurno neće biti. Superstar potezi su još jednom vraćeni na scenu, ali i pored činjenice da su sada nešto razrađeniji, odnosno podeljeni na tri nivoa, i dalje predstavljaju arkadni element igre koji najvećim zvezdama daje nerealne karakteristike na terenu. Rutina za izvođenje slobodnih bacanja vešto je iskopirana iz NBA 2K serijala i zahteva određeno vreme za navikavanje, ali mislimo da to ipak nije toliko loša ideja. Samo izvođenje je po defaultu dosta sporije nego prošlogodišnje i definitivno bolje reprezentuje stil igre u stvarnosti, ali postoje i određeni problemi. Pre svega, bez obzira na to koliko su (ne)kvalitetni, kompjuterski vođeni timovi uvek forsiraju šuteve preko plejmejкера što se pre može tumačiti kao bag, nego kao apsurdna želja programera. Drugo, rutina za izmene je vrlo loša i ne služi apsolutno ničemu, a šut iz polja je toliko nerealan što se tiče uspešnosti da će vas često dovoditi do ludila. Kada vidite kako i najveće zvezde promašuju potpuno otvorene šuteve ili nekoliko zakucavanja na nebranjenu košu, ne preostaje vam ništa drugo nego da ugasite igru.

2K7 ima daleko konzervativniji gameplay koji je izuzetno sličan prošlom izdanju. Zapravo, jedina bitna novina tiče se mogućnosti da preko krstića na džojpedu u realnom vremenu menjate ne samo ofanzivnu i defanzivnu taktiku, nego i tempo igre, odnosno igrače. Zahvaljujući ovome, svakako ćete mnogo manje puta morati da pauzirate igru. Šutiranje preko desnog analognog tastera koji je bio novotarija prethodnog izdanja zadržano je i ovde, mada se stiče utisak da ono nije od naročite koristi. Primedbe možemo staviti na AI koji po nekoliko puta u toku utakmice pravi neshvatljive greške (najčešće je u pitanju izlazak u aut sa loptom) a često se dešava da uopšte ne uputi šut ka košu u poslednjem napadu na utakmici iako gubi sa 3 ili manje razlike.



Modovi igre su u oba naslova uglavnom identični prošlogodišnjim, bez nekih značajnijih unapređenja. Franchise odnosno Association nude nešto veće mogućnosti za upravljanje timovima nego ranije, ali izmene su male i ne vredne posebne priče. Ako baš moramo da biramo, reći ćemo da nam se ipak malo više dopada ono što je napravio Visual Concepts. U celoj priči NBA Live najviše «vadi» sjajno integrisan All-star vikend, odnosno takmičenje u zakucavanju, dok NBA 2K7 delimično uzvraća svojim street modom na koga EA Sports i dalje nema nikakav odgovor.

Konačan skor nesumnjivo ide na vodenicu NBA 2K7 – iako su unapređenja igre manja nego što smo se nadali, i dalje je u pitanju solidna simulacija koja nema premca na sadašnjoj generaciji konzola, a na to treba dodati i vrlo povoljnu startnu cenu. Novi NBA Live sa druge strane ima totalno uništeno izvođenje i samo je svedočanstvo da na sledeća izdanja serijala za current-gen sisteme jednostavno treba zaboraviti, pa ako ste baš fanatični ljubitelji EA Sportove franšize «ne gine» vam ili upgrade PC-ja ili kupovina PlayStationa 3 odnosno Xbox-a 360, već po vašim afinitetima. Ovu verziju svakako preskočite.

NBA Live 07

Platforma: Playstation 2, PC

Za: Bolje definisani superstar potezi, odličan komentar, all-star vikend, soundtrack

Protiv: Isti grafički engine, more bagova, bez ikakvih inovacija

Kontakt: www.easports.com/nbalive07

Cena: 50 evra



OCENA 59



OCENA 84



Platforma: Playstation 2

Za: Novi interfejs u toku utakmice, odličan franchise mod

Protiv: Reciklirana grafika i zvuk, izbačen 24/7 mod, manji problemi sa AI-jem

Kontakt: www.2ksports.com/games/nba2k7

Cena: 30 evra

NBA 2K7

Bojkot!

Najveći Internet sajt posvećen NBA Live serijalu, NBA Live Series Central (www.nba-live.com) ogorčen kvalitetom najnovijeg izdanja za PC pozvao je svoje posetioce da bojkotuju NBA Live 07! Nije problem samo u tome što igra nije doživela grafički facelift koji bi je doveo na isti nivo kvaliteta kao kod Xboxa 360, nego pre svega u broju bagova koji praktično uništavaju gameplay. Peticija koju je potpisalo nekoliko stotina članova upućena je EA Sportsu (možete je pogledati na <http://www.nbaliveforums.com/ftopic42262.php>) a prema informacijama koje imamo, izgleda da će ona biti uvažena a bagovi ispravljani kroz patch. Naravno, vlasnici PlayStation 2 i Xboxa ostaće uskraćeni za tako nešto.

Za: Brzo izvođenje, dobra grafika boraca, animacije
Protiv: Potpuno odsustvo realnosti
Kontakt: www.fifa07.ea.com
Cena: \$39.95

FIFA 2007

OCENA 65

Postoji metod u ekonomiji, cost-benefit analiza, koja služi da oceni ukupne troškove nekog projekta, kao i korist koju će on doneti. Kad je FIFA serijal u pitanju, za ljude iz EA Sports-a nema neke velike dileme; oni već godinama serviraju skoro identičnu igru, oslanjajući se na veliki ugled koji je franšiza imala, kao i naviku ljudi. Računica je jednostavna: uložite minimalan napor, a igra će se opet prodavati. Moć navike je čudo - kao neko ko skoro deset godina igra

fudbal kanadske kompanije, bilo mi je teško da uopšte probam neku drugu igru. FIFA je sigurica, poznate komande, uigrane kombinacije, i posle dva sata upoznavanja sa 5% nove mehanike već se dobija Arsenal sa 4:0 na najtežem nivou. A onda sam instalirao Pro Evolution Soccer.

Cela stvar se može posmatrati sa stanovišta percepcije i teorije saznanja - možete misliti da je Jugo dobar auto samo ukoliko nikad u životu niste videli druga kola. Možda je paralela gruba, ali činjenica ostaje da ukoliko jednom probate PES, jako su velike šanse da će se godinama građena dopadljivost EA-ovog ostvarenja raspršiti kao mehur od sapunice. Zato na početku moram napraviti jasnu distinkciju - ukoliko igrate samo FIFU, ovogodišnje izdanje će vam se bez sumnje dopasti (osetno je bolje od očajne World Cup verzije); ukoliko igrate Konamijev PES ne postoji ni jedan jedini razlog da probate FIFU 07.

Samo izvođenje i dalje nema velike veze sa pravim fudbalom, iako je prvi utisak da je serijal mnogo realističniji nego ranije. Međutim, posle par sati provedenih za monitorom, postaje jasno da je stara mana franšize - potpuno odsustvo raznovrsnosti i dalje prisutna. Jednostavno, sve utakmice liče jedna na drugu, golovi se postižu na isti način, AI se ponaša identično na svim nivoima težine (menjaju se samo statistike protivničkog tima koji postaje brži, jači i precizniji). Sprintovi imaju veći značaj nego ranije, i frustrira činjenica da na najtežem nivou vaš napadač nikad neće pretrčati protivničkog igrača. Fizika ne postoji - nema razlike u primanju dugih

lopti i kratkih pasova, kontrola lopte se ne menja u zavisnosti od brzine kretanja fudbalera, kratka dodavanja su savršeno precizna bez obzira na položaj saigrača. Većina golova postiže iz šesnaesterca (posle kontra-napada i prodora po bokovima); osim u slučajevima kad protivnički napadač pogodi same rašlje sa trideset metara, i to iz okreta. Centaršutevi koje uputite iz bilo koje pozicije sa boka će uvek ući na glavu vašeg centarfora, i jedina šansa da ne postignete gol je ili da promašite ili da vas nadskoči odbrana. Pozitivni pomaci su mnogo bolje i fleksibilnije kontrole nego u prethodnom izdanju (igra je ponovo igriva preko tastature što sa World Cup verzijom nije bio slučaj), i izvođenje je mnogo brže. Ofsajd zamke su odlično urađene, protivnički fudbaleri se odlično izvlače, pogotovo kod kontra-napada. Ono što smeta je prevelika razlika u kvalitetu između zvezda i "običnih" fudbalera - Anri ili Ševčenko kao da su sleteli sa neke druge planete, stvari koje oni mogu da urade se protive svim zakonima anatomije i fizike. AI je predvidljiv, kako u napadu tako i u odbrani, i tera vas da neprekidno primenjujete iste šablone igre ukoliko želite da pobedite. Jedini način da se zaista zabavite uz novu FIFU je da učitate npr. Barselonu na najlakšem nivou težine i pokušate da sa Ronaldom postignete deset golova po utakmici.



Vizuelno, igra izgleda veoma dobro, što se posebno odnosi na animaciju fudbalera. Sa druge strane, odmah ćete prepoznati većinu pokreta i poteza koji su preuzeti iz prethodnih serijala, tako da je evidentno da je prošlogodišnji grafički engine samo malo unapređen. Problem predstavlja pad framerate-a kod usporenih snimaka. Zvuk je već uobičajeno odličan, a komentari "uspavanog Engleza i razdraganog Škota" već uobičajeno iritantni i imaju malo veze sa onim što se zapravo odigrava na terenu. Prezentacija igre je vrhunska, EA je naravno obezbedio licencu za sve velike lige, tako da nema potrebe zas editovanjem čudnih imena ili pečovanjem baze.


Jedinstveni sud o igri nije moguće doneti - bilo bi jedino pravedno igri dodeliti dve ocene; jedna bi bila namenjena poklonicima FIFA-e koji su ostali verni isključivo tom serijalu, i i dalje žive u blaženom neznanju, i druga namenjena ljudima koji su probali PES. Jasno je da se mehanika igre nikada neće bitno okrenuti simulaciji, i da je tržište podeljeno - dosta ljudi nema vremena ili živaca za udublivanje u realističnu i komplikovanu mehaniku Pro Evolution Soccera. Igračima kojima se dopada Konamijevo ostvarenje, serijal FIFA više liči na lošu šalu nego na fudbal. I jedna dobra vest za kraj - PES 6 izlazi za koju nedelju.

Vukašin Stijović



FORGOTTEN REALMS®

Neverwinter Nights 2



Eragon

Situacija sa fantazijskom tematikom u igrama (i filmovima) prilično je slična kao i ona sa temom Drugog Svetskog rata. Prosto ne možete da otvorite omiljeni internet sajt ili pogledate neku emisiju u novitetima iz ove dve industrije, a da ne vidite neki projekat inspirisan pomenutim temama.

Što se tiče epske fantastike, situacija je znatno intenzivirana posle Piter Džeksonove ekranizacije Gospodara prstenova, koji je naravno, tokom sve tri godine svog prikazivanja, ostvario izuzetan uspeh. Želeći da se, verovatno zbog potrebe ljudi da na neki način dobiju nastavak ove priče, programeri i producenti nađu na vrhu top lista prodaje, pokrenut je projekat Eragon.

U pitanju je prvenstveno filmsko ostvarenje bazirano na knjizi, a zatim se na to "nadograđuje" i video igra, koja opet prati dešavanja iz filma. Nećemo vas puno gnjaviti detaljima, čisto kako biste nešto mogli i sami da saznate ako se odlučite da odigrate ovaj naslov. Suštinski, jedan naizgled običan momak jednog dana pronalazi interesantno jaje. Iz njega će se u jednom trenutku izleći zmaj, kojeg će dečak nazvati Safira, a u tom trenutku će dobiti specifičan žig koji će ga načiniti poslednjim živim jahačem zmajeva. U razvoju čitave priče dečak će saznati da je upravo zbog toga postao najtraženiji u čitavom kraljevstvu, i da mu je život u opasnosti, te da mora da beži od zlog čarobnjaka koji želi da se dokopa i njega i zmaja. U tom bežanju pomoći će mu verni saborac sa kojim će se sprijateljiti u lokalnom pabu.

Nakon toga kreće i ozbiljno igranje. Vi, kao Eragon, jahač zmajeva, krenućete kroz mnogobrojne nivoe kako biste

svom narodu iznova podarili mir i blagostanje. Igra se posmatra iz trećeg lica, sa slobodno skrolujućom kamerom koja prati vaš svaki korak. Protivnike ćete lišavati života na blizinu udarcima pesnicama, nogama, ali i mačem, a specijalna opcija su takozvani "završni" potezi koji se događaju kada protivniku priđete sa određene strane, kamera se zumira a vi tada imate nekoliko sekundi da uradite šta želite, da vam neprijatelj ne bi pobegao. Koristeći brze i spore udarce, kao i skok ili čučanj, pravićete takozvane vezane odnosno combo poteze, što bi trebalo da dovede do nekih zaista atraktivnih kombinacija. Kada borba na blizinu nije opcija, možete upotrebiti svoj luk i strelu što će vam pomoći ne samo da eliminišete protivnike, već i modifikujete okruženje kada je to potrebno. Konačno, kako je u pitanju fantazijska igra, ne smemo zaboraviti ni magije, a njih će Eragon u jednom trenutku otkriti sasvim slučajno. Pored mogućnosti da magijama neutrališete protivničke snage, opet ćete istim moći da manipulišete okruženjem, što se može iskoristiti na više načina.

Nakon nekoliko nivoa, i "tabananja" kroz raznorazne sekcije, naći ćete se na leđima svoje verne prijateljice Safire, kada igra uzima potpuno drugačiji oblik. Naime, u ovom delu ćete biti u prilici da, leteći na Safiri, prelazite velike razdaljine

dosta brzo, ali i da kako magijama, tako i vatrenim dahom zmaja, eliminišete neprijatelje. Kada već spominjemo Safiru, nju ćete moći da pozivate i u prvom delu igre, kada peške prelazite nivoe, ali samo na specijalno označenim mestima. Ona će onda doleteti, svojim dahom uništiti delove mape, i nastaviti dalje "svojim putem".

Eragon nije bez mana. Grafika, iako zaista kvalitetna, poseduje dosta slabu animaciju kako prilikom igranja tako i prilikom posmatranja međusцена, što je zaista čudno imajući u vidu kompletnu ekipu koja stoji iza ovog naslova. Takođe, u pitanju je port sa konzola koji se pojavio i na PC računarima, što će reći da je za igranje najzgodnije posedovati gamepad, a ukoliko to kod vas nije slučaj, spremite zaista za dosta muke dok se snađete sa rasporedom tastera na tastaturi. I ni to vam neće biti dovoljno da u Eragonu uživate na pravi način.

Ukoliko od igre očekujete nešto više, ovaj TPS naslov verovatno nije za vas. Sa druge strane, ukoliko vam je potrebna zabava na kraće staze, atraktivni potezi i odmor za mozak, Eragon to svakako može da vam pruži.



SCENA 80

Za: Zanimljiva akcija

Protiv: Prost port sa konzole, loše animacije

Minimalna konfiguracija: 1.3GHz, 512MB RAM, 3D grafička sa 32MB

Test konfiguracija: Athlon 64 2800+, 1GB RAM, Radeon 9600 – igra je tekla glatko u 1024x768 sa detaljima na srednjem nivou.

Kontakt: www.eragongame.com

Cena: 40 evra

Za: Stari dobri osećaj, odličan AI

Protiv: Velika sličnost misija u kampanji

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 1,6 GHz, 512 MB RAM-a, 64 MB grafička karta, internet konekcija za igranje u više igrača

Test konfiguracija: Athlon 1700+ XP, 1Gb RAM-a i ATI RADEON 9600, je dovoljno za igranje sa najmanje moguće detalja

Kontakt: www.caesariv.com/us

Cena: 40 dolara

Sierra Entertainment, Inc./Tilted Mill Entertainment, Inc.

Caesar IV

Cezar IV! Napokon! Nisam siguran da je ovo dobar početak za opis bilo čega, suviše je pozitivan, optimističan. Letos su se pojavila dva naslova (Glory of the Roman Empire i CivCity: Rome) koja su nagoveštavala da ćemo posle toliko godina opet uživati u rimskoj civilizaciji, međutim, ispostavilo se, bar što se mene tiče, da to nije to. Sva sreća pa se nedavno pojavio dostojni naslednik.

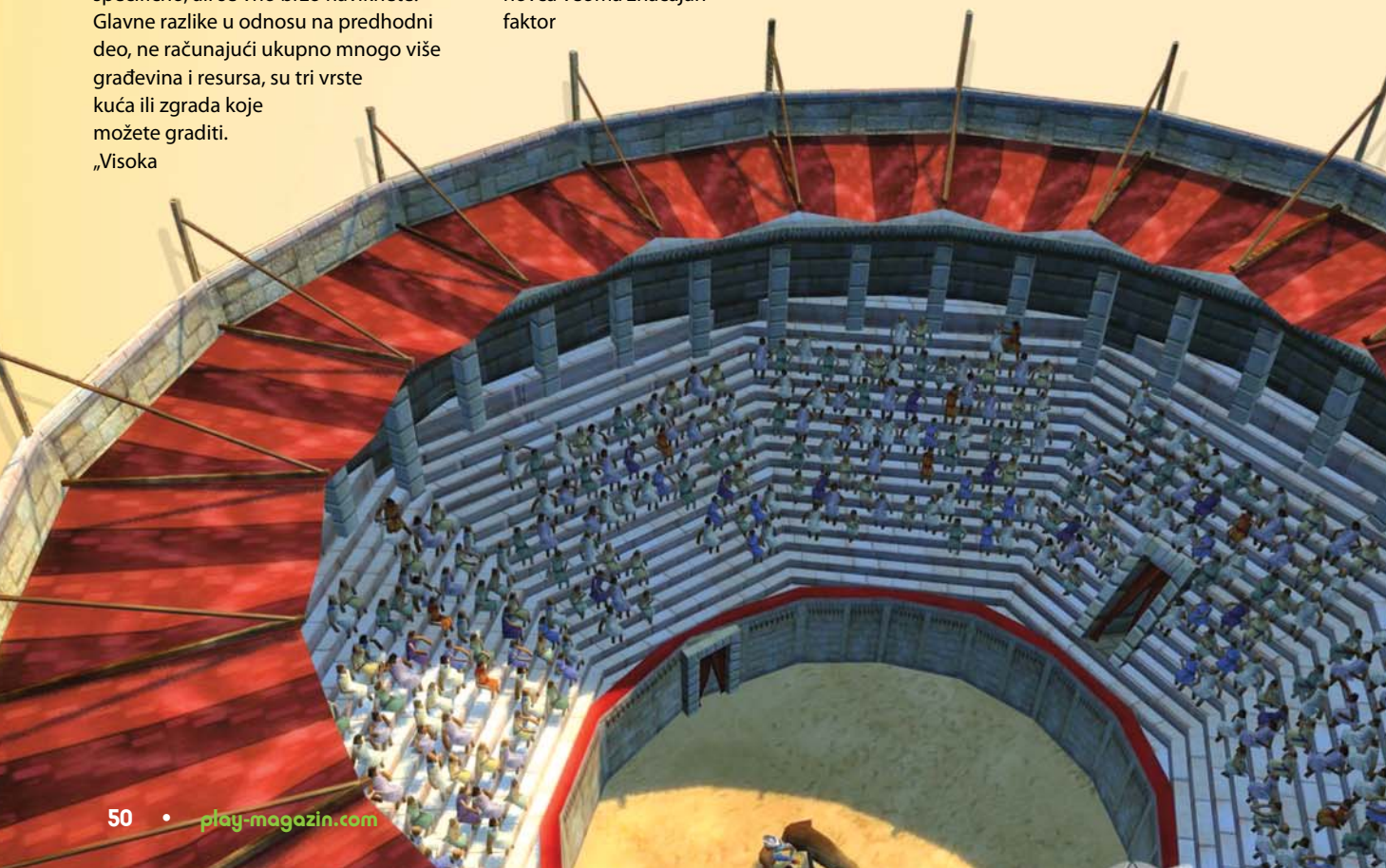
Dakle, ovo je pravi povratak Cezara, a čini se i Sierra koja se u oktobru našla na listi top 10 najprodavanijih igara u svetu. Ne treba to da čudi, jer je igra zaista dobra, a ljudi iz Tilted Milla su odlično uradili svoj posao.

Pređimo na suštinu. Interfejs je skoro potpuno isti. Što menjati ono što je dobro? Prost, jednostavan, intuitivan. Jedina mana je što može da prekrije dobar deo ekrana kada vam treba nešto specifično, ali se vrlo brzo naviknete. Glavne razlike u odnosu na predhodni deo, ne računajući ukupno mnogo više građevina i resursa, su tri vrste kuća ili zgrada koje možete graditi. „Visoka

gradnja“ za obične ljude koji obavljaju najprljaviji posao, a u stvari drže vas i industriju na nogama. Kako je to situacija u svetu danas, ne možemo da se žalimo, jedino da se upitamo, da li smo napredovali za poslednjih, recimo, 2000 godina? U svakom slučaju, tu je, naravno, „građanska klasa“ bez koje nije moguće imati sofisticiranu infrastrukturu. Oni obezbeđuju čistu vodu, lekare, sveštenike, a takođe su veoma uspešni i uticajni u finansijskim krugovima gde je ubiranje novca veoma značajan faktor

sveopšteg prosperiteta. Na kraju tu je plemstvo. Moram da primetim da sam zadivljen genijalnošću kreatora igre koji za „plavu krv“ nisu stavili nikakav posao. Oni plaćaju porez i ludo se zabavljaju.

Osim ove promene postoji još jedna koja je u vezi sa rasporedom. Moćićete da gradite u osam pravaca, umesto u četiri. Ali, nama je dobro poznato da su fine stvari koje čuče u mraku zapravo one koje nose igru. AI je ključno poboljšanje. Da se ►



SCENA 87

setimo kako je to bilo u prošlom izdanju. Morali ste prilično prostački da krotite policiju i inženjere „blokadama“, ako ste hteli da gradite neku industriju dalje od grada, morali ste blizu da gradite kuće, nikako niste mogli da povećate cenu zemljišta jer je svaka građevina negativno uticala na razvoj mesta za stanovanje. Ima tu još mnogo toga, ali u Cezaru IV sve je to rešeno na najbolji mogući način. Izdvojio bih i jednu zanimljivost. Cezar III je bio optimizovan da radi na slabijim računarima, i zbog toga je najviše patio AI jer procesor nije mogao dovoljno brzo da izračuna komplikovano kretanje u gradu. Sada je situacija takva da što brzi računar imate, AI je pametniji, što konkretno znači da će se mali čovečljci na mapi kretati inteligentnije ako ispod svoga stola imate „zver“. U suštini, za mape u kampanjama koje zahtevaju malu populaciju neće imati velikog značaja, ali ako se odvažite da odigrate scenario u kome treba postići broj od milion (i brojem 1 000 000) duša, onda bolje nemojte da se upuštate bez procesora sa dva čipa. Dobro, možda sam sada preterao.

Ovakvom tipu igre, gde stvarate i pomažete svojoj tvorevini da napreduje, grafika nikad nije bila ključni segment.

Savet:

Postoji izvestan broj ljudi kojima igra „puca“ pri formiranju novog „trgovinskog puta“ (trade route). Lako ga možete rešiti. U direktorijumu „Data“ postoji fajl „NewConstants.txt“, otvorite ga i nađite liniju „EmpireLevel/TradeRoutePolys;bool;1“ i promenite je u „EmpireLevel/TradeRoutePolys;bool;0“. Problem rešen.

U Cezaru IV, grafika je odlična. Treba biti iskren, posle pola sata u igri vizuelne senzacije će biti preplavljenje mislima o radnicima i ekonomiji. Kamera se može pomerati u čitavoj polu-sferi i zumirati do samih ulica. Muzika je pijatna, odgovarajuća, čak motivišuća. Svaki pripadnik vašeg grada ima po koju da prozbori, nekad da se žali, a nekad da pohvali.

Kada se sve uzme u obzir, dobili smo igru koja nema bagove, koja ima fenomenalan AI, lepu grafiku, prijatan zvuk i moguće je igrati preko interneta. Možda morate da instalirate MS Framework 2.0 i MySQL Connector (ne brinite sve je na disku), ali ko još mari, jer je pred nama igra koja će veoma dugo i uporno konzumirati dragoceno vreme.

Nenad Dimitrijević



Secret files: Tunguska

Mesecima ništa pametno na vidiku, a onda je za mesec dana izašlo ili će izaći dosta dobrih avantura, kako onih koje su se iščekivale duže vreme (Broken Sword 4, Sam&Max episode 1), tako i potpuno nepoznatih naslova (Barrow Hill). Secret files: Tunguska spada u potonju kategoriju, igru koja se pojavila iznenada, bez velikih najava. Krajnji ishod je više nego zadovoljavajući s obzirom da se radi o avanturističkom prvencu anonimnog Fusionsphere Systems-a.

Priča spada u bolje elemente naslova, i oslanja se na jedan od najmisterioznijih događaja prošlog veka, pad nepoznatog objekta u Sibir 1908. godine. Eksplozija koju je izazvao udar je ravna energiji koju bi proizvele dve hiljade atomskih bombi bačene na japanske gradove u Drugom svetskom ratu; skoro hiljadu i po kvadratnih kilometara je potpuno opustošeno, i prema podacima iz tog perioda, eksplozija se osetila u čitavoj istočnoj Evropi. Igra prati avanturu Nine Kalenkov i Maksa Grubera; Nina je ćerka Vladimira Kalenkova, ruskog naučnika koji krajem pedesetih godina učestvovao u naučnoj ekspediciji čiji je cilj bio rasvetljavanje velike sibirske eksplozije. Kako on nestaje na samom početku, Nina i Maks, njegov kolega će krenuti u potragu, koja će ih voditi od Berlina preko Moskve o Sibira. I dok priča ima par interesantnih obrta, likovi su krajnje klišeizirani - Nina je slatka pametna i dobra tatina devojčica sa oštrim jezikom (razblažena verzija gospožice Kroft, u fizičkom i mentalnom smislu), a Maks je knjiški moljac koji doživljava veliku promenu kako priča odmiče.

Interfejs igre je odličan, i uglavnom eliminiše sve bolne tačke point&click postavke. Levi klik miša se koristi za interakciju sa predmetima i ljudima (služi za skupljanje i kombinovanje itema, kao i aktiviranje dijaloga), dok se desni upotrebljava za ispitivanje okruženja, kao i za preskakanje dijaloga i među-scena. Kretanje je takođe odlično rešeno - umesto uobičajenog trčanja, duplim klikom se

trenutno prebacujete na željenu lokaciju. Najveća novina je vezana za pronalaženje tzv. vrućih mesta (hot spots): ne bi li u potpunosti eliminisali problem pixel huntinga, i mučnu potragu za potrebnim predmetima, dizajneri su ubacili mogućnost da se klikom na ikonicu lupe na ekranu pokažu sva mesta sa kojima je moguća interakcija. Problemi su većinom inventarskog tipa, i uglavnom su logični (dodatno pomažu indikativni komentari glavne junakinje). Ipak, autori nisu uspeali da potpuno ostvare fluidnost igre, tako da je igrač prvo osuđen na pronalaženje i sakupljanje gomile stvari koje će se tek kasnije uklopiti u neki od problema (u jednom momentu ćete nositi i po dvadesetak predmeta). Interesantna je i interakcija između dvoje protagonista (pošto je u kasnijim stadijumima moguće voditi i Maksa), i zagonetke vezane za kombinovano rešavanje problema. Ukupno gledano, avantura predstavlja relativno lak zalogaj, pogotovo što u jednom momentu nikada neće biti otvoreno mnogo lokacija, tako da je moguće primeniti i ne toliko popularan metod "probaj sve sa svim", bez velikog utroška vremena. Iskustviji igračima neće biti potrebno više od dva dana da kompletiraju igru.

I dok se sa avanturističkog aspekta igri i može ponešto zameriti, vizuelna



komponenta je apsolutno besprekorna. Secret files: Tunguska je kombinacija prelepih 2D pozadina i 3D modela. Svi likovi poseduju fenomenalnu animaciju, i očigledno je da su Nemci radili detaljan motion-capture za svaku radnju koju će Nina ili Maks obaviti tokom igre. Tunguska poseduje i dosta karakteristika koje nisu uobičajene za jednu avanturu, npr. realistično senčenje ili umekšavanje ivica. Prerenderovane pozadine takođe poseduju mnoštvo 3D detalja koji obogaćuju viuelno iskustvo (nešto slično kao u Syberia serijalu). Nažalost, sinhronizacija, kao ni sami dijalozi nisu ni blizu grafičkog nivoa. Glumci koji su radili sinhronizaciju za englesku verziju su bleđi i neubedljivi. Dijalozi u par navrata zvuče veoma čudno, što je verovatno posledica trapavog prevoda (igra je prvobitno izdata za nemačko tržište).

Secret files: Tunguska je najprijatnije iznenađenje koje se pojavilo ove jeseni. Igra suštinski ne poseduje ništa spektakularno što bi je svrstalo u krem avanturističkih naslova, ali u nestašici naslova visoke produkcije (avanture se sve više okreću nezavisnim timovima), Tunguska je pravo osveženje, i pokazatelj da je u klasične point&click avanture i dalje isplativo ulagati.

Vukašin Stijović

SCENA 77

Za: Odlična grafika, logične zagonetke

Protiv: Loša sinhronizacija, dužina

Konfiguracija: Athlon 2000+, 1 Gb RAM, ATI Radeon 9600 Pro, glatko

Kontakt: www.secretfiles-game.com

Cena: \$39.95

Prvo smo posetili fantasy verziju srednjovekovne Evrope, zatim Azije, a inspiracija ArenaNeta je ovoga puta radila u ritmu Afrike, tako da je na njoj bazirana Elona - treći kontinent koji ćete moći da istražite kroz Guild Wars. Tu su dve nove profesije, heroji, mnoge nove veštine, i poludeli vladar koji pokušava da vrati palog boga na zemlju, i sa njim donese mrak. Jednom rečju – Nightfall.

ArenaNet/NCsoft

GUILD WARS: Nightfall



GUILD WARS
NIGHTFALL

Za: Grafika je nešto bolja u odnosu na prethodna dva GW-a. Dodati su heroji. Igrivost je još malo ispolirana. Još jedan kompletan kontinent za istraživanje, sa novim veštinama, novim klasama, misijama, questovima i PvP sadržajem

Protiv: Osim pojave heroja, sve ostalo je u biti isto. Neke smešne animacije sada već upadaju u oko. Šta to beše aukcijska kuća?

Minimalna konfiguracija: P3 800MHz, ili ekvivalent, 256MB RAM, 3GB mesta na hard disku, 32MB 3D Card (Radeon 8500 or GeForce 3 or 4 MX), Internet

Test konfiguracija: Nightfall je malo zahtevniji od Factionsa, što znači da bi mogao da radi u 1280x1024 bez pada performansi sa nešto sniženim nivoom detalja, na Sempronu 2800+, 1Gb RAM-a i GeForce-u 6600GT

Kontakt: <http://www.extremecc.co.yu/>

Cena: 2290 dinara - obična verzija, 3900 dinara - Collectors Edition



Treća sreća, kaže naš narod, ali kada se treći put u pet brojeva bavite Guild Warsom, malo je teško ne smoriti sebe, a pre svega čitaoca ponavljanjem nekih stvari. Sa druge strane, mora se zaobići rečenica: „ako vas zanima šta je GW uopšte, pročitajte Play! #1!“, mada ga vi svakako nabavite, ako već niste... Dakle, ako znate šta je GW, preskočite sledeći odeljak.

Guild Wars je MMORPG za koji se, kada se jednom kupi, ne plaća mesečna pretplata. Pojavio se u aprilu prošle godine i malo zbog načina plaćanja, a više zbog sadržaja, uspeo da okupi prilično veliku bazu fanova. Igrač se, sam ili u grupi (koja može biti sastavljena od kompjuterski vođenih likova – henchmena, ili drugih ljudi koji su u tom trenutku na serveru), kreće kroz niz misija i tako otkriva pozadinsku priču igre. Naravno, postoje i standardni questovi koji vam donose iskustvene poene (exp), novac ili predmete, a poneki vašem liku daju i dodatne veštine. Za razliku od većine ovakvih igara, GW ima limitiran broj nivoa na 20, a nakon toga se posle određenog skupljenog expa dobija samo jedan poen za učenje nove veštine. Tako se gubi jedan od osnovnih razloga zbog kojih mnogi igraju RPG – budženje nivoa lika, ali dobitak je veći – ravnopravnost među igračima u PvP-u, što se ogleda u tome da je bitnija vaša veština, nego vaš lik. Slična situacija je i sa oružjem, relativno je lako pronaći opremu koja ima maksimalna svojstva, a dalje razlike su samo kozmetičke prirode. Nema ni zadataka koji simuliraju život u igri, a odvlače vas od glavne priče, kao što je pravljenje oklopa drugim ljudima, pećanje i slične stvari... Tu je i instanciranje vaše grupe u posebnu mapu, tako da nema opasnosti od neželjenog napada drugih igrača, a ukoliko je sukob ono što tražite, tu su PvP arene i ratovi između gildi.

Ok. Sada svi možete da nastavite sa čitanjem.

Guld Wars: Nightfall je druga iz najavljene serije stand-alone kampanja, kojim se održava obećani ritam proširivanja igre na svakih šest meseci. Stand-alone znači da je Nightfall moguće igrati i ako ne posedujete prethodnike. Ali ako ih imate, za sve aktivacione ključeve možete koristiti zajednički nalog, tako da će vaši likovi moći da putuju iz Tyrije i Canthe u Elonu i obratno, kao i da koriste sve postojeće veštine, oružja i oklope.

Elona je, dakle, taj novi kontinent čiji je izgled, kao i žitelji (bilo ljudski, bilo životinjski) baziran na legendama „crne“ Afrike i Egipta. Vaš lik stiže na ostrvo Sehkah u nezgodnom trenutku - korseri napadaju obližnje naselje. Kada ga odbranite i krenete da napredujete kroz ostrvo, napredovaćete i kroz pozadinsku priču koja se tiče pokušaja poludelog vladara da na zemlju vrati proterano zlo božanstvo. Cilj vam je, naravno, da povratak zla sprečite, a u tome će vam svesrdno pomoći pripadnici reda Sunčevog Koplja.

Kao i u prethodnicima može se reći da je igra podeljena na dva dela. Deo za početnike (koji morate preći sa bilo kojim novim likom) i deo za iskusne igrače (od kog krećete ako vodite lika iz neke od dve prethodne kampanje). Najveće novosti su dve nove klase – derviš i paragon (u Nightfall možete započeti lika i sa 6 profesija iz prvog GW-a, ali ne i sa onima iz Factionsa), kao i heroji, unapređena verzija henchmena (više o ova tri noviteta imate u posebnim boxovima). Takođe, olakšano je kombinovanje profesija – sada ne morate tražiti posebnog NPC-a koji će vam promeniti sekundarnu profesiju, već je jednostavno možete zameniti iz menija. Pored toga, moguće je snimiti build (skup veština) koji koristite, te se sa dva klika možete pretvoriti iz na primer trappera (rangera koji postavlja zamke) u beast mastera (rangera koji se oslanja na borbene sposobnosti svog „kućnog ljubimca“). ▶



Pored novih profesija, tu su i mnoge nove veštine, što je i najveći dodatak za one koji igraju PvP. Pored toga, od skora je i Hall of Heroes prestao da bude za grupe od 8 ljudi, sada je 6 maksimum. Olakšano je i menjanje atributa na oklopima i oružju, tako da više nećete morati da brišete i od početka pravite vaše PvP likove. Korisnički interfejs je blago ispeglan, što pomaže jednako svima, a od stvari koje su posvećene PvE igračima treba izdvojiti mogućnost preskakanja tutoriala sa novim likom, ako već

znate kako se GW igra. Uvedene su i mnoge sitne cake kod prelaženja misija, tako da je potrebno više razmišljati nego ranije, što misije čini zanimljivijim, a njihovo uspešno prelaženje zabavnijim. I kod nevažnih questova se vidi trud da se, ponekad mukotrpno, putovanje između tačke A i tačke B učini zanimljivijim. To će se posebno dopasti svima koji su u prethodnih 18 meseci prešli stotine takvih potraga kroz Prophecies i Factions.

Iako engine nije promenjen, grafika je ponovo malo ispeglana, dodato je još par novih efekata, likovi sada (konačno!) otvaraju usta dok govore u svim scenama... Posle 18 meseci od izlaska

Prophecies a još je vidljiviji nedostatak poligona na modelima, naročito u pojedinim animacijama. Takođe je pomalo smešno kada prepoznate neki emote koji se često koristi, u nekom filmiću između misija, a u potpuno drugoj funkciji. Dizajneri Nightfalla su, ipak, zaslužili sve pohvale za izvlačenje maksimuma iz limitiranog enginea, pošto je Elona prelepa. Poređenja radi, za Factions (odnosno, neke njegove delove) sam u prvom broju rekao da je jedna od najlepših igara koje postoje, a Nightfall je lepši. Jeremy Soule nastavlja da nam miluje uši soundtrackom, koji ima epski, ali ne pretarano nametljiv prizvuk, a u skladu je sa generalnom temom igre.

I pored svih novosti i sitnih promena unetih u igru, ona je u biti ista kakva su i prethodna dva dela, tako da se još uvek čekaju neke zaista revolucionarne promene. Primitićete da ni dan danas ne postoje aukcijske kuće unutar igre, koje su (doduše stidljivo) najavljivane još za Factions. Daleko od toga da je u pitanju velika mana, ali meni je recimo jako naporno da stojim u najprometnijem mestu za kupoprodaju deset sati da bih prodao neki predmet.

Nightfall je bolji i zanimljiviji od Factionsa, grafika i interfejs su ispeglani, tako da je trenutno i najbolji od sva tri dela za potpuno nove igrače. Od onih koji imaju više stotina sati provedenih u svetu Guild Warsa, zagriženi PvP-ovci će raširenih ruku dočekati nove veštine za svoje likove, kao i dervise i paragone, koji će uneti još mnogo zanimljivosti u međusobne okršaje. Oni koje više zanima priča, a prešli su i prethodna dva dela će biti sasvim zadovoljni, a posebno herojima koji su veliki korak unapred u odnosu na henchmene. Nažalost, igrači koji su probali Guild Wars ranije, i nije im se dopao, teško da će pronaći nešto što će ih sada privući.

Luka Zlatić

HEROJI:

Pored henchmena, koje znamo iz prethodna dva GW-a, sada su tu i heroji. Prelaženjem određenih questova i misija dobijate mogućnost da ih u svakom gradu ubacite u vašu grupicu avanturista, i to maksimalno tri u jednom trenutku. To znači da dva igrača mogu da povedu po 3 heroja i tako popune celu grupu. Heroja u Nightfallu ima 12, a još po jedan se dobija ukoliko imate i Prophecies i Factions. Nisu svi heroji uvek pristupačni, pošto ćete da biste dobili mogućnost da upravljate nekim od njih, morati da se odreknete drugih. Lakše ih je kontrolisati nego henchmene, moguće je opremiti ih po želji i odlučivati koje skillove će nositi sa sobom.



DERVISH:


Sveti ratnici, obučeni u borbene odore, naoružani velikim kosama, (za košenje, a ne afro frizurama) trenirani za borbu prsa u prsa sa više protivnika odjednom. Najjače oružje im je mogućnost da ih na kratko vreme obuzme bog kog slede, te da postanu njegov avatar. Pored toga, koriste magije koje u isto vreme oštećuju protivnike i leče svoju ekipu, a imaju i dodatne efekte koji se aktiviraju nakon što protekne određeno vreme.



PARAGON:

Zaštitnici žitelja Elone, obučeni u lagane metalne bele oklope na kojima često postoje detalji u obliku raširenih krila, uz to su i izuzetno poštjeni, zbog čega ih mnogi smatraju Anđelima. Stil borbe im je sastavljen iz slabijih magija za lečenje, dovoljnim za prvu pomoć, zatim velikog repertoara uzvika kojima podižu borbenu gotovost svojih saveznika, kao i specijalne tehnike baratanja kopljima za bacanje. Kao i ratnicima, i paragonima raste nivo adrenalina koji je ključ za korišćenje nekih veština, i omogućava im da budu sve uspešniji u sukobima.



The background of the page is a composite image from the game Battlefield 2142. In the upper left, a large, futuristic, grey and blue vehicle with glowing blue lights is shown in a state of explosion or destruction. In the upper right, a small, dark, multi-rotor aircraft is flying. In the lower right, a soldier in a futuristic, grey and black combat suit with a helmet and visor is shown in a crouched position, firing a large, futuristic rifle. A bright, orange and yellow muzzle flash is visible from the rifle. The soldier's suit has the number '07' on the back. The ground is a sandy, desert-like environment. The overall color palette is dominated by greys, blues, and oranges.

Nije potrebno puno predstavljati DICE i ono što je ova programerska kuća u prošlosti imala da ponudi. Sasvim se sa sigurnošću može reći da je njihov Battlefield 1942 redefinisao multiplayer igranje za veliki broj ljudi, i da su oni tim potezom postavili sebe na jednu od vodećih pozicija kada govorimo o kvalitetnim naslovima. Dobra akcija, velike mape, letelice, prevozna sredstva, različite klase i naoružanja, doveli su do toga da BF1942 postane jedna od najigranijih igara ikada. Brojni modovi samo su poboljšali situaciju, a tu je na prvom mestu Desert Combat koji je, koristeći BF2142 engine, uspeo da borbu prenese u moderno vreme.

EA/DICE

Battlefield 2142



Potom se pojavio Battlefield Vietnam, a zatim i Battlefield 2, DICE-ovo viđenje ratova koji se vode na početku XXI veka. Međutim, ekipa programera iz Evrope odlučila je da ode i korak dalje, pa da predstavi svoju viziju borbi u narednom veku, odnosno Battlefield 2142. Možda najavljen (i objavljen) nešto ranije nego što su ljudi mislili (skoro su se pojavili prvi i drugi add-on za BF2), novi Battlefield donosi sve ono što su ljudi želeli da vide od DICE-a. Lepo im je bilo dok su "furali" tenkovima iz sredine prošlog veka, što su u velikim pustinjama bombardovali sa F16-icama, ali su oduvek hteli nešto nerealno, nešto što će ih podsetiti na Quake ili UT iskustvo.

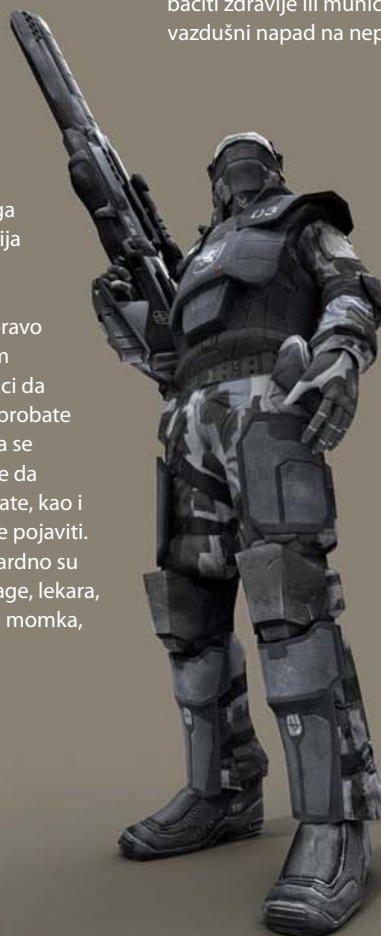
Battlefield 2142 odbija se u daljoj budućnosti, a ono što ćete saznati iz uvodnog filma jeste da je na planeti iznova zavladao ledeno doba, i da se dve frakcije bore za prevlast. Pratićete tako pet minuta raznorazne scene direktnog fajta, uništavanje protivničkog naoružanja, letelice, pešadiju koja uništava meč-ove i tome slično. Tek kada zapravo započnete igru skapiraćete da su u njoj EU odnosno snage Evropske Unije i svojevrсни pokret otpora/teroristi koji stižu iz Azije i Afrike. Ovde će vas ujedno dočekati i prvo iznenađenje u igri, a to je da je jedna od osnovnih singleplayer mapa – Belgrade,

odnosno Beograd. Naime, EU trupe postavile su svoj stub odbrane ovde, i neprijatelji su, u svom pohodu, prošli kroz čitavu Srbiju, krenuli na Beograd, a kako će se tu provesti, na vama je da odlučite, naravno svojom dobrom igrom za jednu ili drugu stranu.

Ono što predstavlja određeni problem u opisivanju Battlefield-a, jeste što igra suštinski, sem vremenskog razdoblja, ne donosi ništa novo. Ovo nije loše, nemojte pogrešno razumeti, već zapravo ostavlja jako malo prostora da se o tome nešto više diskutuje. Dobre stvari ne treba menjati, DICE je toga svestan i zbog toga je situacija takva kakva je.

Singleplayer je tu da vas zapravo upozna sa multiplayer delom priče, pa ćete tako biti u prilici da startujete neku od mapa i isprobate je ubacivanjem botova. Kada se nađete na nivou, potrebno je da odaberete stranu za koju igrate, kao i prvu poziciju na kojoj ćete se pojaviti. Pred vama su i klase, i standardno su podeljene na napadačke snage, lekara, inženjera i teško naoružanog momka,

gde se za svakog mora znati tačno mesto u timu kako bi partija bila uspešna. Jedina promena (doduše, delimična, jer se isti sistem koristi u BF2) je mogućnost da za svog lika otključavate raznorazna unapređenja kao što su bolji štit, duže trčanje ili kvalitetnije naoružanje. Pored svih ljudi, prisutan je i komandant (novitet ubačen u BF2 takođe) koji igru posmatra iz ptičje perspektive i može vam skrenuti pažnju na to gde su protivnici, može vam baciti zdravlje ili municiju, pa čak i poslati vazdušni napad na neprijateljske snage. ▶



Za: Dobra stara BF2 akcija

Protiv: Bez većih promena, velika zahtevnost

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 2GHz, 512MB RAM, 3D grafika 32MB

Test konfiguracija: APentium D 2.6GHz, 1GB, 3D grafička 64MB

Kontakt: www.battlefield2142.ea.com

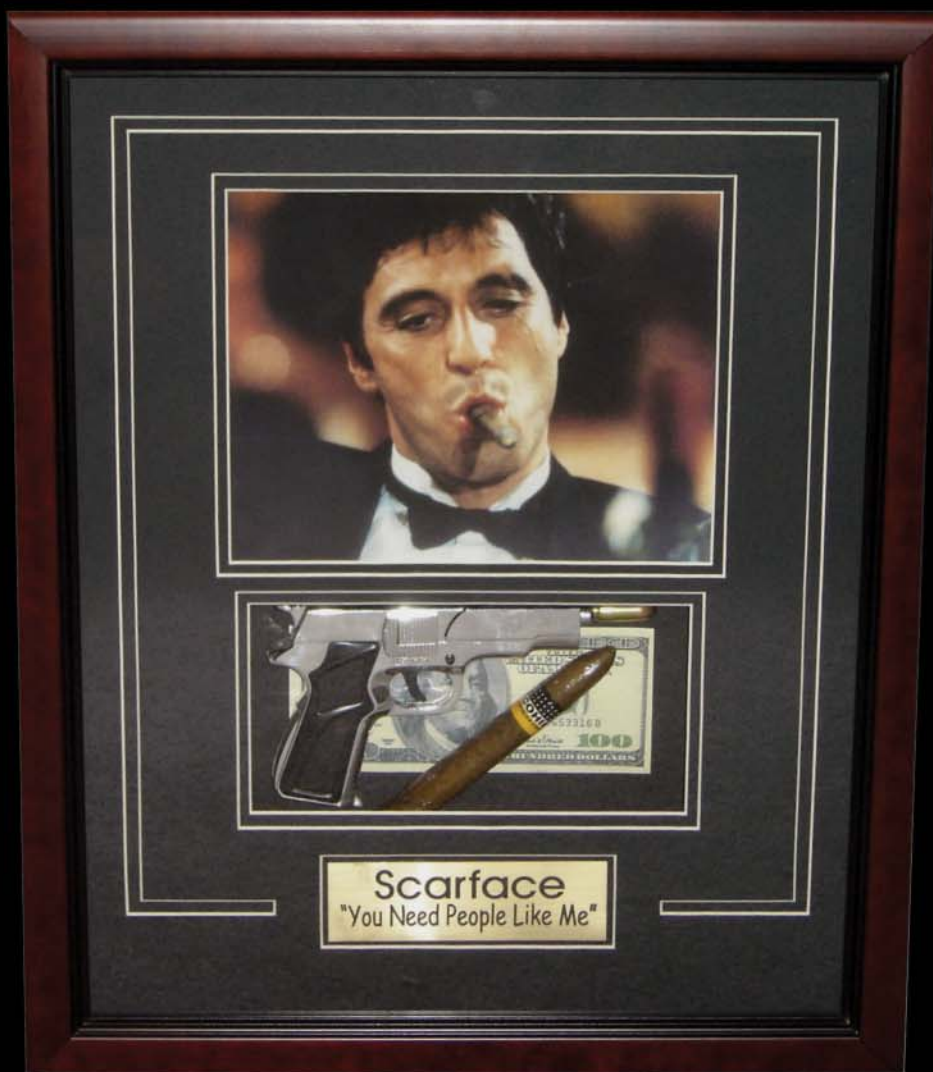
Cena: 50 evra



Naravno, grafika je na izuzetno visokom nivou. DICE se potrudio pa je u igri zaista veliki broj unapređenja, i sasvim sigurno ćete prve sate igranja provoditi posmatrajući okruženja, izgled oružja, neke sitnice koje su ubačene i efekte eksplozija u vašoj blizini ili razaranja vašeg vizira. Potpuno očekivano, hardverska zahtevnost je na visokom nivou, a ono što se ni sada nije promenilo a prati BF od prvih dana postojanja jeste zaista nerealno dugo učitavanje mapa i drugi problemi sa tim u vezi (možemo napomenuti da ne primer da je potrebno i skoro minut da se učita osnovni meni u igri). Sve ovo bi palo u vodu

da smo kao test mašinu imali neki Pentium 3, u pitanju je zapravo Pentium D sa 1GB Ram i modernom grafičkom karticom.

Battlefield 2142 zaključak nije teško dati, i njega će zapravo ostaviti oni koji su se na raznoraznim forumima javljali sa komentarima u vezi igre. Oni koji do sada nisu voleli BF serijal, svoje mišljenje neće promeniti. Oni kojima se dopao BF2, sigurno će isprobati i BF2142, a oni koji pak vole Battlefield 1942 ali ne i Battlefield 2, mogli bi da probaju makar demo, kako bi doneli svoj konačni sud.



Radical Entertainment/Sierra

Scarface

Scarface, ilivam lice sa ožiljkom, jedan je od najpoznatijih filmova svih vremena, čak i u našoj zemlji. Sjajni Al Pacino sasvim sigurno je doprineo velikoj popularnosti, a popularni citati iz ovog ostvarenja prepričavaju se i danas. Igračka industrija je poznata po tome da voli da preuzme teme iz filmske (u posljednje vreme poznat je obrnut proces), ali se skoro nikada nije dogodilo da određena programerska kuća preuzme ideju iz filmskog ostvarenja koji je stariji od nekoliko godina unazad. Radical Entertainment je očigledno pronašao interes da se pozabavi Scarface-om, i kao rezultat svega toga pod nama je igra istog imena, i sa podnaslovom "The World is Yours". ▶

Većina igre bazirana je zapravo na Grand Theft Auto serijalu. Radical je, prilično očigledno, koristio serijal kao osnovu i bazu svega što će ubaciti u Scarface. Rezultat toga je igra koja sređuje veliki broj problematičnih GTA elemenata, a opet donosi njegove standardne zabavne delove, i naravno, Scarface tematiku. Glavna razlika je u tome što, za razliku od vožnje po gradu i traženja zadataka i misija slučajnim odabirom, u ovoj igri možete zaista osetiti kao da ste vi Tony Montano iz filma i da morate da se pozabavite različitim "poslovima" u Majamiju. Iako bi i uzimanje radnje filma kao teme za kompletno ostvarenje bilo verovatno uspešno, programeri su se ipak odlučili za nešto drugačiju varijantu. Oni su naime kao polaznu tačku uzeli poslednji deo filma, kada se dešava velika pucnjava u Toniijevoj kući, i umesto da pogine, Toni beži, ali bez "dinara u džepu" i bilo kakvih jakih veza. Ovo postavlja igrača u zanimljivu situaciju da iznova mora da gradi kompletnu ▶

Za: Scarface, Tony Montano, akcija

Protiv: Zastarela grafika

Minimalna konfiguracija: 1.2GHz, 512MB, 3D grafika sa 16MB

Test konfiguracija: P4 2.6GHz, 1GB RAM, 3D grafika sa 64MB – sve je teklo tečno u 1024x768 sa high detaljima.

Kontakt: www.scarfacegame.com

Cena: 45 evra

SCENA 83

► "imperiju" i zadobije povrenje drugih "velikih faca" u gradu.

Jedna od najsvetlijih tačaka svakako je to kako je Toni Montano predstavljen u igri. Iako Al Paćino nije pozajmio glas glavnom junaku (pomogao je doduše u njegovom odabiru), prezentacija Tonija tokom čitavog trajanja ovog ostvarenja je fantastična. Tu su i zanimljive diskusije, opaske, akcenat, psovke, animacije i pokreti, sve je na nivou kao iz filma.

Originalna ideja u gameplay-u je takoz-

vani "balls meter". Naime, tokom igre, glavni junak će biti u prilici da izvodi raznorazne opasne i vratolomne poteze, kao što je na primer vožnja u suprotnom smeru. Dok to radite, vama se puni "balls meter", a to isto će se dešavati i kada recimo ubijate protivnike, pucate im u određene delove tela (noge, ruke, glavu) i kasnije i likujete nad njihovim telima. Kada jednom ovaj merač dostigne maksimum, možete aktivirati "Rage". Tada Toni ima beskonačno municije i besmrtnan je, naravno na određeni vremenski period. Igra se prebacuje u prvo lice i vi ste u prilici da znatno preciznije locirate protivnike i ubijate ih. Postoji i određeni automatski sistem odabira meta, koji će pomoći onima koji se ne snalaze baš najbolje u FPS žanru. Jedini veći problem

na koji ovde možete naići leži u tome što se misije prelaze ili izuzetno lako, ili izuzetno teško, u skladu sa tim kakva je situacija sa "balls metrom". Pa ukoliko ga pravilno dozirate, igru možete precizno veoma lako za kraći vremenski period.

Ono po čemu se ova igra svakako razlikuje od konkurencije je činjenica da ćete pored direktne akcije biti u prilici da radite i još ponešto. Naime, moći ćete da kupite posede i imanja i da ih pretvorite u lokacije za prodaju narkotika. Zatim ćete moći da angažujete plaćenike da čuvaju vaše lokacije i još mnogo toga drugog. Posebno ćete biti nagrađeni za preuzimanje određenih delova grada, koji, svaki za sebe, poseduju odnos ponude i potražnje droge. Tu je i "Heat" sistem, koji označava koliko ste interesatni policiji i drugim kriminalcima, odnosno koja je verovatnoća da ćete biti upucani. Kada ova sekcija dođe do kritične tačke, vreme je da okrenete nekoliko telefonskih brojeva i podkupljivanjem smanjite svoj "hotness level".

Jedan od vodećih problema je svakako dizajn mapa, i to i po pitanju grafike i po pitanju samog rasporeda građevina. Što se tiče ove druge stvari, situacija je prosta – grad često "izgleda isto", u bilo kojem delu da se nalazite (osim naravno legendarnih lokacija iz filma koje su različite), što će reći da ćete često morati da gledate mapu kako biste shvatili kuda je potrebno da idete. Kada pričamo o grafici, ona bi zaista mogla biti bolja, jer predstavlja današnji prosek, ako ne i koju stepenicu ispod njega.

No, pored svega rečenog, Scarface je još uvek jedna jako dobra igra koju ne biste smeli da propustite, bilo da ste fan recimo Grand Theft Auto serijala, ili pomenutog filma. U pitanju je konstantna akcija uz veliki broj dobrih scena, sa sjajnom glumom i zabavnim misijama.



Defcon: Everybody Dies

Introversion Software

REVIEW

Hladni rat, simpatično doba globalne paranoje, kada su USofA sa jedne i SSSR sa druge strane, kao glavni bastioni kapitalizma i komunizma proizvodili velike količine nuklearnog naoružanja i stajali u pat poziciji što se tiče početka trećeg svetskog rata. Iako sam bio jako mali u to vreme, sećam se filma WarGames. U tom filmu jedan američki srednjoškolac hakuje bazu škole da bi popravio ocene, banku da bi povećao svoj džeparac i firmu za koju pretpostavlja da se bavi proizvodnjom igara – kako bi imao čime da se igra u slobodno vreme. Jedna od igara na listi je „Global Thermo-Nuclear War“, međutim to u stvari nije igra, već simulacija dotičnog događaja na glavnom kompjuteru NORAD-a (North American Aerospace Defense Command)...

Za dalji tok filma slobodno pogledajte isti, a ja ću se ovde koncentrisati na igru koja je inspirisana pomenutom globalno-nuklearnom simulacijom. U pitanju je treće ostvarenje čuvenog underground developera Introversiona pod nazivom DEFCON (DEFense CONdition).

U igri ste u ulozi šefa NORAD-a (ili ekvivalenta dotičnog, u nekoj od zaraćenih strana koja nije Amerika) i cilj vam je da uništite što više protivničke populacije, a da pritom preživi što više vaše. Igrača može biti od dva do šest, a možete igrati protiv AI-a, što je jako zanimljivo, i protiv drugih ljudi preko interneta ili LAN-a, što je još zanimljivije. Toplo preporučujem da se pre prve partije odigra tutorial, iako je pomalo trom, zato što će vas najbolje upoznati sa osnovnom mehanikom igre, a zatim da odigrate 1 na 1 protiv kompjutera da se malo uvežbate, pa tek posle toga da se bacite na više AI-a ili borbe protiv drugih igrača.

Kada startujete partiju nalazite se ispred jednostavne mape sveta, jedinog ekrana od kog se igra sastoji, koja je izdvojena na šest oblasti (Azija, Rusija, Severna Amerika, Južna Amerika, Afrika i Evropa), sa označenim najvećim gradovima (tu je i Beograd) i u DEFCON-u 5 (stanje mira). Brojač otkucava vreme do podizanja borbene gotovosti sve do DEFCON-a

1, što je globalni termo-nuklearni rat. Tada sat staje sve do trenutka kada ispalite određen procenat ukupnog svetskog nuklearnog naoružanja, i ulazi se u finalnih dva minuta kada zadajete završni udarac protivnicima, ali i oni vama. Protok vremena možete ubrzavati, kako biste prosečnu partiju završili za 40ak minuta, ali ako odlučite da spalite zemlju i eliminišete stanovništvo u realnom vremenu, to će trajati nekih osam sati (zastrašujuće je koliko bismo brzo uništili svet ako bismo pokušali, zar ne?).



Ekonomija u igri ne postoji, sve što treba da uradite je da postavite par objekata i flote, te da njima upravljate. Jedinica i „zgrada“ nema mnogo. Tu su radari, kojima otkrivajte teritoriju, raketni silosi kojima obarate protivničke nuklearke i iz kojih ispaljujete svoje, i aerodromi sa kojih poleću lovci (koji služe i za izviđanje van dometa radara) i bombarderi. Pored aviona imate na raspolaganju i flote koje sastavljate od unapred određenog broja podmornica, nosača aviona i bojnih brodova. Igrači se rangiraju po broju osvojenih poena koji zavise od broja uništenog i izgubljenog stanovništva.

Ritam koji igra zadaje je verovatno njena najpozitivnija osobina. Iako ste od samog starta pod velikim pritiskom, on raste kako igra odmiče i potpuno kulminira u poslednja dva minuta partije. Kada igrate protiv ljudi na to se dodaje i stres u trenucima u kojima dok vodite po broju osvojenih poena, a istrošili ste sve nuklearke, primećujete da u vaš vazdušni prostor uleću rakete od strane sile koja je do pre desetak sekundi bila vaš saveznik...

Drugi veliki plus je raznovrsnost koju svaka partija pruža. Iako je, kao što smo videli, broj jedinica mali, a mapa je uvek ista, prosto je neverovatno koliko različitih pristupa svakoj partiji je moguće izvesti. Kako ne postoje kampanje i misije, i svaka partija je priča za sebe, Defcon ima i zaraznost društvene igre (poput Rizika recimo), samo što dozvoljava igračima da ne budu svi u istoj prostoriji.

Jedina mana, za sada, je što nema neke rang liste ili takmičenja, ali to će možda biti promenjeno...

Kroz igru se konstantno provlači poruka koja je preuzeta iz filma, a to je besmislenost nuklearnog rata i masovno uništenje koje bi proisteklo iz njega, tako da i pored zabave koju ova simulacija pruža, postoji upozorenje šta bi se desilo kada ovo ne bi bila igra. Iako je hladni rat stvar prošlosti, u poslednje vreme se ta poruka aktuelizuje zbog porasta nuklearnih proba koje mnoge „male“ zemlje sprovode.

Defcon: Everybody Dies možete naručiti direktno od Introversiona, ili je skinuti preko Steama, ukoliko ga imate. Na iste načine možete dobiti i ostale njihove igre, Uplink, hakersku simulaciju i Darwinu, real-time strategiju. Kao i Defcon, i ova dva naslova imaju svojevrsan retro feeling, izuzetnu zaraznost, i sjajnu igrivost. Sve tri igre dobijaju apsolutnu preporuku sa moje strane.

Luka Zlatić

Za: Brzo, ali pametno, jednostavno, ali teško.

Protiv: U globalnom nuklearnom ratu je nemoguće pobediti.

Minimalna konfiguracija: Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM-a, GeForce 2, internet konekcija za igranje u više igrača.

Test konfiguracija: Sempron 2800+, 1Gb RAM-a i GeForce 6600GT, će vam biti potpuno dovoljni da uništite kompletan svet u 1024x768 sa maksimalnim detaljima.

Kontakt: www.everybody-dies.com

Cena: 14 evra preko Steama

OCENA 89



F.E.A.R. Extraction Point

Jeste li ste se ikada zapitali šta čini expansion pack kvalitetnim? Da li je to produbljivanje priče iz originala, ili nastojanje da se održi nivo igrivosti i zabave? Tokom istorije kompjuterskih igara dosta njih je moglo da se pohvali postojanjem dodatnih diskova izdatih nakon par meseci/godina. Neki su kvalitetni, i po svemu pruženom daleko nadmašuju original. Isto tako, za deo njih se može reći da svojom pojavom samo smanjuju značaj svog prethodnika, te reputaciji cele franšize na izvestan način i škode. Jedan od najboljih FPS naslova u poslednjih par godina, F.E.A.R., konačno je dočekaao izdavanje dodatnog diska. A na kojoj od dve gomile će završiti, pročitajte u narednih par redova.

Priča se u Extraction Pointu (dalje XP) nastavlja direktno na dešavanja iz originala. Nakon eksplozije i uništenja Origin postrojenja, uz pratnju svoje jedinice odlećete iz preživljenog košmara. Helikopter za evakuaciju se neobjašnjivo (ili ne?) ruši, ostavljajući vas u nedoumici šta vam je sledeće činiti. Iznenađenje sledi nekoliko uništenih dasaka i preskočenih kreveta kasnije. Pakston Fetel, begunac nadprirodnih moći koji komanduje vojskom klonova, ipak je živ, i rešio je da vam vrati milo za drago. Vraćajući svoje vojnike u život, obećava vam da ovoga puta nećete izvući živu glavu. U tom trenutku ćete sigurno shvatiti zašto je XP i dobio to ime:

kompletna igra predstavlja beg iz grada razorenog nuklearnom eksplozijom, dok vas vijaju klonirani vojnici, nadprirodne sile, i jedna devojčica. Da da, Alma je opet tu i trudiće se da vam zagorča život kad god je to moguće i uvek kada to ne očekujete.

XP obuhvata 6 novih intervala, što u slobodnom prevodu znači 4-6 sati igranja, u zavisnosti od nivoa težine i iskustva stečenog iz originala. S obzirom da je za prelaženje F.E.A.R.-a bilo potrebno gotovo čitavih 24 časa, možemo uputiti zamerke na ograničenost igre u tom pogledu, pogotovo zbog činjenice da nakon jednog prelaženja nećete imati ni

potrebe ni želje to učinite opet. Mehanika igre pretrpela je minorne modifikacije, te ćete dobar deo vremena provesti prepucavajući se sa protivnicima na većim razdaljinama, nasuprot tendenciji da se cela borba odvija u zatvorenim lokacijama, što je potencirao original. U skladu s tim programeri su pokušali da izađu iz klišea stavljanja akcije u poslovne prostorije, garaže i omanja postrojenja, pa je za potrebe XP-a odrađen potpuno novi set igraćih okruženja i mapa. Crkva i katakombe urađeni su stvarno impresivno i u skladu sa atmosferom koja ih prati, dok specijalno treba pohvaliti epizodu koja se odigrava u metrou. Ovde nažalost svaka originalnost prestaje, te ćete ostatak igre provesti tumarajući onim istim prostorijama, uz konstataciju da je makar taj aspekt ekspanzije mogao biti bolje odrađen.

Jedna od glavnih prednosti F.E.A.R.-a u odnosu na slične akcione naslove predstavlja upravo njegova atmosfera, toliko zastrašujuća i preslikana iz japanskih horor filmova. Sigurno su vam u pamćenju ostale scene poput susreta sa Almom u polu-mračnom liftu ili njena povremena pojavljivanja u slabo osvetljenim hodnicima. Iako XP obiluje ovakvim trenucima, ne može se reći da imaju išta zajedničko sa prethodno spomenutim. Naravno, izletećete par puta iz stolice, pogotovo ako igrate noću sa pojačanim zvukom, ali ceo doživljaj se svodi samo ►

► na tih par trenutaka. Nedostaje upravo onaj osećaj nelagodnosti i konstantnog iščekivanja, te se skoro svaki susret bilo sa Almom bilo sa Pekstonom završiti zevanjem i komentarom: "pa zar opet oni, smaraju više".

Arsenal od 12 oružja proširen je za još tri komada: minigan, laserski karabin i turet minu. Dok prva dva donose malo novina u stilu borbe i daju se zameniti nekim od već postojećih, novi tip mine umnogoe će vam pomoći prilikom susreta sa većim brojem neprijatelja, na šta će vas i sama igra vešto primorati u par navrata. Osim činjenice da tureti predstavljaju važnog saveznika u puškaranju sa nadbrojnim protivnikom, omogućavaju vam i da skrenete pažnju neprijatelja dok im se neprimetno prišunjate iza leđa i uz par granata i preciznih hitaca završite borbu uz minimalne gubitke. Kao oružje u XP-u mogu se koristiti i plinske boce razbacane po različitim lokacijama, koje će nakon primljenog hica početi da lete nasumično i posle par sekundi se raspasti uz omanju eksploziju. S obzirom na nepredvidivost trajektorije i fatalnih posledica ukoliko nešto pođe naopako, ovakav vid borbe preporučujemo samo kao eksperiment. Dodatak predstavlja i postavljanje specijalno označenih skladišnih sanduka, koje možete razbijati kako biste došli do dragocene opreme unutra.

O protivnicima samo ukratko. Unapređen je već odličan AI iz originalnog F.E.A.R.-a, tako da će se neprijatelj ponašati još realnije. Zanimljiv dodatak je mogućnost protivnika da prevrtanjem kutija, stolova ili burića stvori sebi idealno mesto sa koga će vam uzvratiti paljbu. Od novih tipova neprijatelja svakako treba spomenuti nevidljive crvenooke utvare, koje će vam zagorčati život u par navrata, s obzirom na njihovu brzinu, sposobnosti da vam neprimećeni priđu, kao i tendenciji da idu u grupama. Ipak, isti ti duhovi tražiće mete i među redovima Pakstonove vojske, koji su ovog puta pojačani oklopljenim vojnikom naoružanim miniganom i štitom, kao i većom i sporijom verzijom Rev 6 hodača.

Sa tehničke strane dodatak nije zakazao, vizuelno igra izgleda impresivno i prema današnjim standardima. Nikakve krupnije modifikacije engine-a nisu rađene, tako da je hardverska zahtevnost identična onoj koju je imao F.E.A.R. Muzika sasvim fino prati atmosferu cele igre, te će ubrzavati tempo prilikom akcionih sekvenci, odnosno usporavati u momentima dok se šetate mračnim hodnicima i očekujete ponovni susret sa Almom. Komponenta za više igrača nije dorađivana uopšte, te će vas klik na "multiplayer" opciju u glavnom meniju vratiti na F.E.A.R. Combat, čiji opis možete pročitati u prethodnom izdanju Play-a.

Iako je na pravljenu originala bio zaposlen Monolith, Sierra je rad na ekspanziji ipak dodelila TimeGate Studiosu, kojeg se nešto iskusniji igrači sećaju po serijalu Kohan. Momci su sigurno imali pune ruke posla u pokušaju da izjednače, pa i premaše kvalitet svojih prethodnika. To im je u nekim trenucima i pošlo za rukom, ali smo ipak pod utiskom da je posao samo do pola odrađen. Mesta za poboljšanje svakako ima, međutim napravljene greške se ne mogu rešiti bilo kakvim pečom. F.E.A.R. Extraction Point mogao je biti mnogo bolja igra, dok ćemo se ovako samo zadovoljiti bledunjavim nastavkom jedne legende. Svima koji su igrali originalan F.E.A.R. toplo preporučujemo da odigraju i dodatak, barem kao neki vid pripreme za F.E.A.R. 2.

Uroš Miletić



OCENA 77

Za: Nove mape. Nova oružja. Novi protivnici. Nov košmar
Protiv: Suviše kratka kampanja za jednog igrača. Nastavku priče iz originala fali dubina i završetak. Ne toliko zastrašujuća atmosfera u odnosu na prethodnika
Minimalna konfiguracija: Procesor na 1.7 GHz, 512 MB RAM, GeForce 4 Ti ili Radeon 9000 sa 64MB
Preporučena konfiguracija: Procesor na 3.0 GHz, 1 GB RAM, Radeon 9800 Pro ili GeForce 6600 sa 256MB
Kontakt: www.whatisfear.com
Cena: 20 evra

Marvel Ultimate Alliance

Za: Akcioni naslov koji vam omogućava da se stavite u ulogu omiljenih Marvel heroja. Nezaboravno iskustvo prilikom igranja u više igrača. Dovoljno dodatnog materijala da vas zaokupi nedeljama

Protiv: Kamera od koje će vas zaboleti glava. Igranje pomoću tastature je gotovo nemoguće. Detinjasta i nezanimljiva priča i kvestovi. Premalo inovacija u odnosu na slične naslove. U nekim trenucima igra postaje jednolična i dosadna.

Minimalna konfiguracija: Procesor na 2GHz, 512MB RAM, DirectX 9.0c kompatibilna grafička karta sa 128MB

Kontakt: www.marvelultimatealliance.com

Cena: 39.99\$

Gotovo da ne postoji deo industrije zabave koju Marvel nije dotakao. Za poslednjih 10 godina svoga postojanja likovi iz ovog sveta postali su junaci ne samo stripova, već i filmskog platna, igara, i čitave plejade proizvoda namenjenih pretežno deci i tinejdzerima. Pred nama je još jedan produkt u nizu, koji doduše obećava da, posle tolikih godina skupljanja iskustva, bude naslov dostojan da u sebi nosi Marvelovo ime.

S obzirom da izdavačko programerski tim Activisiona i Ravena ima iza sebe uspešni serijal X-Men Legends, daleko se od već proverene ideje nije odstupilo: nabacati gomilu super heroja, dati im unikatne sposobnosti, provesti ih kroz šarenolike predele i sa vremena na vreme im izbaciti ponekog jačeg protivnika, čisto da se otkloni monotonija. Marvel Ultimate Alliance (u nastavku MUA) se najjednostavnije da tako i opisati. Nikakve revolucionarne ideje, nikakve krupnije modifikacije već proverenog principa. Da bi se došlo do onog suštinskog i originalnog, treba zagledati ispod površine i posvetiti igri par sati, kako bi sve one vrednije sitnice isplivale.

Elem, priča započinje na vazdušnom brodu S.H.I.E.L.D.-a, koji se nalazi pod napadom od strane Dr. Dooma i novoformljenih Masters of Evil. Svi heroji Marvel univerzuma su pozvani u pomoć, te tu započinje vaša avantura. U ulozi četvoročlanog (super)tima imaćete za zadatak da odbijete prvi talas napada i da kroz pet poglavlja otkrijete i osujetite planove Koalicije Zla. Kompletan priča, a ujedno i kvestovi, jedan su od slabijih aspekata igre, pa će njihovo rešavanje

tokom igre predstavljati nužno zlo. A i koga interesuje scenario koji kao da su pisali đaci osnovne škole, i zadaci koji se svode na pritiskanje tastera F na mestima označenim zelenom strelicom.

Slično X-Men Legends-u, za svako od poglavlja postoji osnovna baza iz koje krećete na misije, dok se u njoj možete opremiti, dobijati kvestove vezane za trenutnu misiju, reorganizovati svoj tim i još štošta. Na početku vam je raspoloživo petnaestak različitih heroja, svaki sa svojim setom specijalnih osobina. Dodatnih deset likova možete otključati tokom igranja, ispunjavanjem određenih kvestova (npr. izvlačenje Blejda iz mašine na karnevalu, skupljanje figurica Daredevila i Crnog Pantera itd.). Iako se cifra od ukupno 25 heroja čini suvišnom, uveravamo vas da se svaki od njih razlikuje po stilu igranja, raspoloživim sposobnostima i ulozi koju ima u timu. Dobijanjem iskustva junaci će postepeno napredovati, kako individualno, tako i timski. Novina koju MUA donosi odnosi se na pravljenje sopstvenih timova, čije članove ne možete menjati (barem u početku), ali zauzvrat dobijaju bonuse u zdravlju, mani, stečenom iskustvu itd. na nivou cele ekipe. Pažljivim izborom pojedinačnih članova možete oformiti

prilično produktivan tim, s obzirom da uporedna upotreba specijalnih sposobnosti ima jači efekat. Jedina zamerka koja se može uputiti na tom polju je neizbalansirano određivanje likova. Dok će se određeni samo prošetati kroz svih pet poglavlja (Džoni Storm aka. Human Torch i njegova druga sposobnost), postoji i par heroja čije se vođenje preporučuje samo iskusnijim igračima.

Što se tiče materijala kojim je igra ispunjena, specijalno će se obradovati fanovi Marvel sveta. MUA obiluje bonusima u vidu naslovnih strana stripova, dodatnih misija iz istorije heroja, kao i po 4 alternativne uniforme svakog od junaka. Tokom igranja ćete sresti pregršt poznatih i nepoznatih likova Marvel univerzuma, koji su opet među sobom povezani na ovaj ili onaj način, što se da videti iz dijaloga koje ćete voditi. Svaka pohvala programerima za detaljnu izgradnju jednog ovakvog kompleksnog sveta.

Igra je paralelno rađena kako za PC platformu, tako i za skoro sve aktuelne konzole, te je, sada već standardno, naslov gotovo nemoguće ovladati pomoću tastature. U slučaju da posedujete i treću ruku, koja bi mogla da upravlja ►

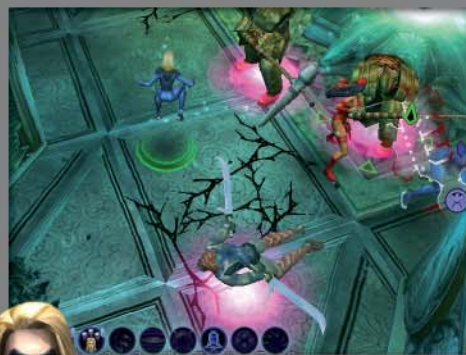
mišem, problemi oko kontrole vas neće brinuti. Ali kada treba da uporedno pokrećete lika, koristite tastere za udarac i u isto vreme upotrebljavate specijalne sposobnosti, neki kvalitetniji gamepad jedini je izbor koji se nameće. Uz to dodajte i neposlušnu kameru, koja ima tendenciju da se zakloni iza zida ili stuba a pritom se ponaša kao obezglavljeni petao, pa će vam igranje MUA u određenim trenucima predstavljati pravo mučenje. Sa grafičke strane igra izgleda zbilja impresivno. Animacije heroja, protivnika, glavnih bossova, kao i okoline koja se raspada pod vašim udarcima odrađene su besprekorno. Polovično treba pohvaliti i video sekvence između pojedinačnih misija, od kojih se neke daju porediti sa boljim ostvarenjima holivudske produkcije (scena bekstva Nightcrawlera iz Doomovog zamka stoji rame uz rame sa uvodnom scenom iz X-Mena 2).

Ono u čemu se ogleda prava moć naslova je igranje u modu za više igrača. Raven je umnogome olakšao posao, te je priključivanje na tuđi server ili otvaranje sopstvenog samo na dva klika mišem daleko. Pod uslovom da posedujete još tri kontrolera, možete pozvati par prijatelja

da Vam se na jednom računaru (ili Xboxu, ili PS2) pridruže u spasavanju univerzuma. Povezivanje preko interneta pokazalo se kao bolja opcija za korisnike PC-ja, prvenstveno zbog nepreglednosti prilikom igranja na monitoru. Možete se zabaviti u dva moda, od kojih oba uključuju prelazak standardne kampanje. U kooperativnom modu cilj je zajednički preći igru, dok će u competitive modu prilikom prelaska svake misije biti izabran najvredniji član tima, kako po broju ubistava, tako i po količini sakupljenih novčića, dobijenog iskustva itd. Igranje u više igrača svakako je nezamenljivo iskustvo i preporučujemo vam ga od sveg srca.

Summa summarum, Marvel Ultimate Alliance je trenutno najbolji naslov tog tipa na tržištu. U odnosu na X-Men Legends nema nekih ozbiljnijih promena, ali su programeri ipak uspeali da iznenade dodavanjem izvesnog broja inovacija i pritom poboljšaju igrački užitek. Svakako treba pohvaliti i multiplayer komponentu, koja i posle tri gotovo identična naslova ne prestaje da gubi na svojoj igrivosti. Da ne postoje ozbiljniji problemi sa kontrolom likova i kamerom, ocena bi bila daleko viša.

Uroš Miletić



SCENA

81

Sinergija 06 Chill Out između predavanja

Šesta po redu Sinergija održana je u novosadskom Master centru od 9. do 11. oktobra. Na samom početku, slobodno mogu da kažem da je ovogodišnji Microsoft IT skup bio jedan od najuspešnijih do sada. Pravih informacija o posećenosti još uvek nema, ali po slobodnoj proceni, Novi Sad je posetilo više od hiljadu IT stručnjaka i onih koji su želeli da se informišu o novotarijama iz Microsoft kuhinje. Pored najposećenijeg uvodnog predavanja o sve popularnijoj Visti, pažnja nam je bila usmerena na Chill Out sekciju ovog najvećeg IT kongresa u regionu.

Šta nudi Chill Out room?

Chill Out room je nešto što se prvi put pojavljuje kao sastavni deo ovakve manifestacije na našem području. Na samom ulazu u ovaj, skoro, VIP odeljak, dočekuje nas ljubazna hostesa i umoljava da pokažemo propusnicu. Propusnicu, u obliku priveska za ključeve, je dobio svaki deseti registrovani posetilac Sinergije. Pored ulaza, pažnju nam odvlači pano na kome firma EXTREME CC poziva na druženje uz Microsoft Flight Simulator. Ulazimo. Prizor koji zatičemo ne može da nas asocira ninašta slično što smo videli do sada. Centralnim delom prostora dominiraju 3 plazma ekrana, dijagonale 42 inča. Ispred svakog od njih, po jedan Xbox 360. Dok se posetioci lagano smeštaju u udobne Lazy Bag-ove i spremno uzimaju u ruke kontrolere kako bi se oprobali u boksu, vožnji ili tuči, hostese nude osveženje u vidu čaja, ratluka ili makrobiotičkih proizvoda.

iPod na Sinergiji?

Jedinu neobičnu stvar u ovom zaista fantastičnom delu Sinergije, čini pojava iPod plejera koji su bili u pristupačnim štandovima, spremni da budu isprobani. Mada...Apple i Microsoft? Ne....otkud to? Na to pitanje još uvek nemam odgovor, ali mi je u glavi ostao urezan slogan na panou Apple-a koji glasi: „Windows + Mac“. Sad ide ona čuvena: mislite o tome. No, da se vratim Chill Out-u. Kao što sam rekao, firma EXTREME CC se baš

svojski potrudila da umorne posetioce zabavi i osveži pre nego što odu na sledeće predavanje. Flight Simulator 2004 i demo verzija Flight Simulator X



učinili su da mnogi ljudi ne samo vide, već i probaju da polete Boingom 737-400 ili Cesnom. Posebna atrakcija je bila nagradna igra vezana za ovaj simulator. Zadatak je bio da se Boingom poleti sa aerodroma „Nikola Tesla“, napravi krug u levo i opet sleti na istu pistu. I to sve po olujnom (ne)vremenu. Nagrade vezane za ovu igru, a i uopšte za Chill Out nagradne ankete i još druge igre, nisu bile nimalo naivne. Dosta Microsoft stručne literature je podeljeno kroz ovaj vid zabave. Oni koji su imali sreće da budu izvučeni iz gomile papirića, postali su ponosni vlasnici iPod Shuffle plejera, originalnih igara, gorepomenutih knjiga, a najsrećniji među njima poneo je kući novi Microsoft xBox 360.

Livnig Room

Jedan deo Chill Out Room-a je bio pretvoren u pravu pravcatu dnevnu sobu. Čupavi tepih, dve fotelje, trosed, stočić, plazma dijagonale 42 inča, multimedijalni računar sa daljinskim upravljačem, 5.1 ozvučenje...pa kud ćete lepše? Sedite u udobnoj fotelji ili na trosedu, gledate LOTR 1, 2 ili 3, pijuckate čaj od jasmina i grickate musli keks, a mozak odmara. Taman kad

ste pomislili da ćete zadremati u ovoj atmosferi, osetite kako neko lagano masira vaša ramena. Da! Gospođica fizioterapeut je bila zadužena da vas još više opusti. Iskreno, nisam hteo da izlazim odatle.

Nakon svega što sam video tamo, nažalost, razbudilo me saznanje da sam se vratio u surovu realnost svakodnevnog života i preurbanog Beograda. Ovakvih

događaja bi trebalo da bude više, definitivno! Možda se sledeće godine vidimo na Sinergiji negde južnije od Beograda, ali to ostaje da se još vidi. U svakom slučaju, gde god da se održava, Sinergiji ne treba oduzimati Chill Out, jer je upravo taj deo ove manifestacije, pored izuzetnih predavanja, omogućio da se svi koji su se zadesili tih dana u Master

Centru novosadskog sajma osećaju kao da su na nekom svetskom skupu. Polako, ali sigurno idemo u korak sa svetom. Projekat Chill Out Room je u potpunosti uspeo. Živeo!



Ljubitelji trkačkih igara biće oduševljeni...



▶ Play



TrackMania **United**®



...kao i svi ostali.

ManiaLinks
ManiaZones
▶ Play
Editors



LYCOS.fr

www.trackmania-lejeu.com

NADEO

FOCUS
HOME INTERACTIVE

Logitech rođendanska konferencija



zbog odličnih sendviča i misteriozne magle koja se pojavljivala bukvalno nigdje.

Na ulasku u Zagreb dobili smo policijsku pratnju i to je otprilike to što se neobičnih momenata tiče.

Posle kratke šetnje centrom grada, stigli smo u Ham Ham bar, gde se proslava i promocija održala. Tamo što smo se smestili, a konferencija za novinare je već počela. Simpatičan video nam je "objasnio" šta je Logitech, koliko je bolje zato što postoji i kako sve to izgleda danas sa njihovim proizvodima u odnosu na pre 25 godina.

Posle tog kratkog predavljanja, podeljeni smo u tri grupe i dobili zadatak da cirkulišemo za hostesama koje su nas sprovodile do ukupno tri radionice. Na početku, zalomio nam se Webcam odeljak. Tu je akcenat bio na QuickCam Ultra Vision, "najjačim" proizvodom tog tipa ove kompanije. Ova "kamera" se odlikuje sa Right Light 2 tehnologijom prikaza, pomoću koje će i u loše osvetljenim prostorijama biti

moćno dobiti kvalitetnu sliku. Uz to, opremljena je i sa 1.3 megapikselnom optikom što je za uređaje ovog tipa zaista dobro. Drugi uređaj koji nam je zapao za oko je Skype, odnosno VOIP telefon, prvi model koji je Logitech proizveo. Cordless Internet Headset predstavlja viziju lakoće komuniciranja u budućnosti i jedva čekamo da se pojavi kod nas na testu.

U drugoj radionici uređaji su bili posvećeni prenosnim računarima ili su i sami bili vrlo fleksibilni što se vezanosti kablovima tiče. Prvenstveno mislimo na novu seriju miševa, Revolution i to u VX i MX varijanti. VX Revolution je namenjen korisnicima prenosnih računara, nešto manji i sa drugačijim scroll točkom u odnosu na većeg, MX. Potonji je novi udarni model Logitech-a. Ukoliko zanemarimo fenomenalan dizajn, glavna novina je pametni scroll, odnosno, u zavisnosti koliko brzo vrtite točak, materijal na ekranu će brže ili sporije "ići". Za tu svrhu je ugrađen i neki vid kvačila koje, posle određene brzine rotiranja pušta točak da se okreće po inerciji. Interesantno i teško za opisati, tako da savetujemo da probate. U ovoj grupi, predstavljeni su i novi Z 10 zvučnici koji se osim fantastičnim dizajnom izdvajaju i sa malim displejom na desnom zvučniku gde se prikazuju informacije o izvođaču i numeru koja se ►

Smatramo da malo ljudi nije čulo za kompaniju Logitech. Za to već 25 godina postoje dobri razlozi, a po svemu sudeći, biće ih još više. Da ne mistifikujemo previše, ova renomirana kompanija je ove godine u slavljeničkom raspoloženju jer puni pomenutih 25 godina. Polovinom oktobra u to ime za novinare sa prostora bivše Jugoslavije u Zagrebu je organizovana proslava, sa sve tortom, kao i promocija nekoliko novih i ne sasvim novih proizvoda. Bili smo tamo, a u narednim redovima pročitajte kako smo se proveli.

Put je bio poprilično zanimljiv. Ostali smo užasnuti činjenicom da ćemo morati da ustanemo u 5 ujutru, pre petlova i ostale živine da bismo stigli na autobus, ali vredelo je, bar



u tom trenutku reprodukuje. Da bi sve to funkcionisalo, sa računarom se vezuju putem USB porta preko koga dobijaju audio signal i informacije o pesmama koje se "vrte".

Poslednja radionica je bila definitivno najinteresantnija. Koncipirana kao moderna dnevna soba, sa izvršnim načinom prezentacije, zaista je ostavila utisak na nas. Ono što nam je odmah upalo u oči jeste novi model DiNovo serije tastatura, Edge. Na slikama možete videti da fantastično izgleda, a verujte, još bolja je u praksi. Ovo je vid simbioze desktop i notebook tastatura sa odličnim dizajnerskim rešenjem. Posедуje plitke tastere kao na prenosnicima, mnoštvo dodatnih, kao i zaista lepo odrađenim efektima sa svetlosnim diodama. Takođe, stiće se utisak velike izdržljivosti i kompaktnosti i definitivno je još jedan od proizvoda koji jedva čekamo ponovo da "dohvatimo". U dnevnoj sobi susreli smo se i sa prototipom novog modela univerzalnog daljinskog upravljača, Harmony. Pošto je u pitanju rani beta test primerak, mogli smo samo da ga provučemo kroz ruke i da konstatujemo da će imati ekran osetljiv na dodir. Po svemu tome da se zaključiti da naučno-fantastični filmovi nisu tako daleka budućnost.

Pošto je audio reprodukcija jako bitan aspekt dnevne sobe, Wireless DJ Music System bi trebalo da bude važna karika

u težnji ka modernom digitalnom domu. Ovaj uređaj omogućava da kontrolišete do osam izvora zvuka u vašem stanu. Od računara, preko mini linije do zvučnika u kupatilu na primer. Potrebno je da modul koji stiže u paketu povežete na željeni uređaj i pomoću DJ Music Systema moći ćete da muziku sa vašeg PC-ja reprodukujete bilo gde u stanu, bez hrpe kablova, pojačala i sličnog.

Jedan od uređaja koje možete kontrolisati je i Audio Station for iPod. Radi se o reviziji već poznatog kompaktnog seta zvučnika namenjenog za nositi svuda. Ovoga puta posebno je optimizovan za Apple plejere, a odlikuje se zaista velikom izlaznom snagom za ovaj tip zvučnika – čitavih 80W. Demonstracija je vršena sa iPod Video, a mi nismo mogli da odolimo, već smo probali i Nano koji se našao u blizini i sve je savršeno funkcionisalo. Dok je povezan sa Audio Station, vaš iPod se puni, a da bi ugođaj bio kompletan, tu je i daljinski upravljač.

Logitech nastavlja utabanom stazom. Prikazani proizvodi su vrh ponude i namenjeni su tehno hedonistima koje neće žaliti novca za novu spravicu u svom

domu. Naglašavamo domu jer je PC računar odavno prevazišao igračku ili sredstvo za rad i definitivno je postao neophodan komad nameštaja. Sci-Fi budućnost nas očekuje vrlo brzo, a da bismo znali koliko smo napredovali za tih 25 godina, Logitech je izložio i nekoliko pravih antikviteta iz svog proizvodnog asortimana. Omiljeni miša autora teksta, Mouse Man+, koji je pre nekoliko godina ispustio svoj poslednji klik našao se na stolu, ponovo na dohvata ruke, da podseti gde smo bili tada, gde smo sada i da potvrdi da Švajcarci i ostali iz Logitecha znaju da rade svoj posao.



Invex 2006



5:30 Autor ovog teksta se budi kivan na ceo svet što ustaje tako rano.

6:23 Sa svojim vernim fotografom nalazimo se na autobuskoj stanici. Dok pada kiša ukrcavamo se u autobus koji će nas odvesti na konačno odredište.

9:14 Nakon višerasovnog puta RUR ekipa se konačno našla u Brnu i nakon kratkog predaha u obližnjem McDonaldsu produžila putem ka prostoru sajma u Brnu.

10:08 Nalazimo se ispred ulaza u halu E, koja je predviđena za ugošćavanje inostranih gostiju i novinara. Obrativši se gospođi koja nas je srdačno dočekala, shvatili smo da ne priča ni reč engleskog. Čekaj, ulaz za inostrane goste, a ne govori se nijedan drugi jezik osim češkog! Ovo svakako nije zvučalo kao idealan početak jednog sajamskog dana.

10:26 Nakon prevazilaženja jezičkih barijera, odobrenja akreditacija i pronalazjenja press centra konačno smo se uputili ka hali B, u kojoj su smešteni proizvođači korisničke elektronike i sredstava za digitalnu zabavu. Ako se ceo sajam da oceniti po prvom štandu, onda bi se Invex mogao proglasiti potpunim uspehom. Razlog tome je prezentacija Cowona, manje poznate firme koja proizvodi prenosive uređaje za zvučnu reprodukciju, iliti mp3 plejere. Osim demonstracije starije iAudio serije, ovaj južnokorejski proizvođač demonstrirao je i Cowon A2, najnovijeg pretendenta na tron tržišta video i audio plejera. Ovaj uređaj, što se tiče kvaliteta zvuka i slike, kao i celokupnog kapaciteta, može da se stavi

rame uz rame sa najnovijom generacijom iPodova.

Radoznalost posetilaca svakako je privukla jedna "obična" kabina sa natpisom "čekaonica". Naime, radilo se o prezentaciji najnovijeg rešenja za one nestrpljive, koji jednostavno nisu stvoreni za čekanje. Kabina je tako koncipirana, da se po ulasku u nju i odabira vremenskog perioda, ne može napustiti pre isteka istog. Zanimljiva i inovativna ideja, kojoj nažalost ne vidimo praktičnu primenu. Nagradu za najbolji način da se privuku posetioci na svoj štand svakako bi trebalo dodeliti "novajliji" među češkim mobilnim operatorima. O2 je, pored demonstracije najnovijih telefonskih uređaja sa podrškom za VolP telefoniranje, besplatno delio kesice čipsa. Zamisao je svakako bila na mestu, o čemu je svedočila i neprekidna gužva oko njihovog štanda.

Halu B nisu zaobišli ni proizvođači GPS uređaja, što je svakako predstavljalo prijatno iznenađenje za našu ekipu. Od istaknutijih štandova treba spomenuti Mio, koji je putem svog distributera u Češkoj omogućio posetiocima da isprobaju prenosive GPS sisteme serija C, P i A. Pored mogućnosti da putem satelita odrede sopstvenu poziciju, ovi uređaji, u zavisnosti od serije, imaju u sebi ugrađen mp3 plejer, mobilni telefon, pa čak i PDA uređaj. Iako su u demonstrirane uređaje bile unesene detaljne mape skoro svih evropskih zemalja, Srbija se ne može pohvaliti kao jedna od njih, te je korisnost ovog proizvoda na našim prostorima krajnje zanemarljiva.

Za ljubitelje fotografije ovo je svakako bilo "a place to be", s obzirom da su Olympus i Cannon sa dva podjednako

velika štanda obuhvatili oko 50% izložbenog prostora hale. Ukoliko ovde niste našli digitalni foto-aparat, objektiv, stalak ili bilo koji drugi deo dodatne opreme, definitivno ga nećete naći nigde, s obzirom da je količina ponuđene robe stvarno bila impresivna. Pored toga, Cannon je na svom štandu organizovao par seminara na kojima ste uz profesionalnu pomoć mogli da naučite kako da pravilno rukujete foto-aparatom i uzdignete kvalitet svojih fotografija na potpuno nov nivo. Svaka pohvala Cannonu za ovu zamisao, s tim što je



kompletan sadržaj predavanja bio na češkom te u njemu nisu mogli da uživaju i inostrani gosti.

Iako impozantan po svojoj veličini, ujedineni Intel/HP štand nije se mogao pohvaliti kvalitetom prikazanog. Osim nekoliko izloženih desktop i laptop računara, kompletna prezentacija se svela na par prodavaca koji su bili tu da Vam pomognu prilikom kupovine računara. U pozadini štanda nalazilo se par Core 2 Duo konfiguracija na kojima ste mogli da isprobate novije naslove poput Company of Heroes ili Quake 4. Nažalost, mašine su bile toliko skrivene od očiju javnosti da smo retko koga zatekli u tom delu štanda.

11:41 RUR karavan se seli u susednu halu D, koja je u poređenju sa prethodnom imala dosta zanimljiviji sadržaj. Barem što se igara i zabave tiče.

U organizaciji Corfixa, češkog udruženja ljubitelja stonih RPG i kartaških igara, otvorena je mala škola ovog vida nedigitalne zabave. Ukoliko ste se ikada interesovali da ovladate ovom veštinom, Invex Vam je pružio šansu da to uradite uz pomoć iskusnijih igrača. Ljubitelji mobilnih telefona mogli su da ►





uživaju u jednoj od neobičnijih izložbi. Pod sloganom "moblini, nekada i sad", mogli ste da vidite put ovog fantastičnog uređaja od metalne kutije veličine oveće akten tašne, pa sve do današnjih dimenzija. Na istom mestu se prethodnih dana održavalo takmičenje u brzom pisanju SMS poruka, čiji je pobednik bio u stanju da ispiše svih 160 znakova za neverovatne 64 sekunde. Ostatak hale D bio je u potpunosti u znaku Intela, gde je poznati proizvođač procesora organizovao svoj Power Zone. Najposećeniji deo štanda, što se dalo i očekivati, je igraonica u koju se smestilo oko dvadesetak Intel Core 2 Duo konfiguracija. Manje posećen, ali svakako ne i manje značajan, bio je odeljak u kome su se odvijale prezentacije novijih Intelovih procesora. Naše simpatije definitivno je odnela konfiguracija sa četiri jezgra, za koji su se izlagači hvalili da je jedini te vrste u ovom delu Evrope.

12:33 Obreli smo se u hali A. Osim čeških firmi koje su organizovale tržište rada, prodaje subway sendviča i italijanskih vina, i prilike da isprobate fotelje za masažu, hala nije ugostila skoro nikoga drugog. Zaobilazimo u velikom luku sva tri njena dela.

13:04 Softver i bezbednost informacija bili su tematika hale V, u koju smo posle kraćeg razmišljanja ipak odlučili da svratimo. Među brojnim lokalnim proizvođačima programskih paketa i bezbedonosnih softverskih sistema za pojedinačne korisnike, kao i male i srednje firme, obrela su se i dva naša stara znanca. U pitanju su tvorci najpoznatijih anti-virus sistema koji potiču sa

ovih prostora, AVG i Eset. Na njihovim štandovima ste, pored mogućnosti da preuzmete demoe njihovih anti-virus rešenja, bili u prilici da se informišete o trenutnim planovima ove dve programerske kuće.

13:41 Nalazimo se ispred hale G, koja je petog dana nažalost bila zatvorena. S obzirom da su se unutra između ostalog nalazili štandovi Microsofta, Symanteca, Fujitsu-Siemensa i Hewlett-Packarda, nadali smo se razgovoru sa njihovim predstavnicima. Ovako smo samo čutke mogli da produžimo ka ostatku Invexa.

13:44 Pauza za osveženje. Pravimo predah od silne tehnike obilaskom izložbe umetničkih fotografija, koja se, održavala u tri vagona parkirana između izložbenih hala. Kao glavni akteri svih fotografija pojavljuju se zvezde filmske

industrije, pa ste među njima između ostalog mogli da prepoznate ser lana McKelena, Žan Renoa, Bili Bob Tortona, Liv Tajler i mnoge druge.

13:59 Najbolje smo ostavili za kraj. Hala C ovogodišnjeg Invexa obilovala je igračkim sadržajem, od čega je najzastupljenije bilo prvenstvo Češke u kompjuterskim igrama. Pod pokriljem AMDa, na gotovo dve stotine mašina, održavalo se ovo takmičenje tokom svih pet dana sajma u Brnu. Pored sada već standardnih disciplina poput Counter-Strikea, Warcrafta 3, Starcrafta i Fife, profesionalni igrači su ukrstili miševe i u nekoliko manje poznatijih, ali podjednako kvalitetenih naslova: Call of Duty 2, veoma popularan na ovim prostorima, Unreal Tournament 2004, za koga se mislilo da je pao u zaborav, kao i NHL, čije postojanje na ovom turniru se da opravdati zagriženošću kompletne nacije za hokejom. Važniji mečevi praćeni su u glavnom delu hale pomoću video bimova i komentara voditelja celog programa, koji je to nažalost činio na tečnom češkom jeziku.

Microsoftov Xbox štand nalazio se na drugom spratu hale C. U skladu sa imenom na njemu se obrela desetak Xbox 360 konzola snabdevenih naslovima koji su se pojavili u prethodnih mesec dana. Tako ste bili u prilici da po prvi put isprobate najnoviji deo Need for Speed serijala pod imenom Carbon, 2007. izdanje magičnog tria EA sportsa koji čine NHL, FIFA i NBA, Battlefield 2 kao i Burnout Revenge.

Obližnja EA Arena nije se mnogo razlikovala od svog komšije. Iste konzole, ►





gotovo isti naslovi, uz izuzetak nešto bolje atmosfere i dodatka određene količine fotelja i par plazmi na kojima su se vrteli trejleri novijih naslova ovog giganta digitalne zabave.

15:07 Evo nas u Press centru opet. S obzirom da smo videli sve što se da videti, polako privodimo kraju svoje avanture na ovogodišnjem Invexu. Uz zvuke "Mesečine" i "Kalašnjikova", koji su se neobjašnjivo čuli negde iz službenog dela, napuštamo Press centar i Invex 2006.

Generalno zadovoljni kvalitetom izlagača i prikazanog sadržaja, ne može se reći da je sve bilo potaman. I pored shvatanja Invexa kao međunarodnog sajma informacionih tehnologija, zakazao je upravo na polju

internacionalizacije i spremnosti da ugosti inostrane posetioce. O tome najbolje svedoči nepristupačnost bilo kakvim informacijama koje nisu na češkom, kao i usredsređenost kompletne postave izlagača na korisnike i goste koji su poreklom iz Češke. Sa druge strane,



prijatno smo iznenađeni pojavom nekih firmi za koje smo gotovo i zaboravili da postoje. Najbolji primer za to je Nintendo, koji je i pored nepostojanja svog štanda unutar hala opremio omanji šator na otvorenom, gde je svojim posetiocima demonstrirao Wii, novu prenosivu konzlu koja bi na tržištu trebalo da se pojavi do kraja tekuće godine. Sve u svemu, Invex svakako vredi posetiti, ali ukoliko očekujete da će se domaćini oko Vas lomiti samo zato što ste stranac i nosite novinarske propusnice, grdno se varate.

Uroš Miletić

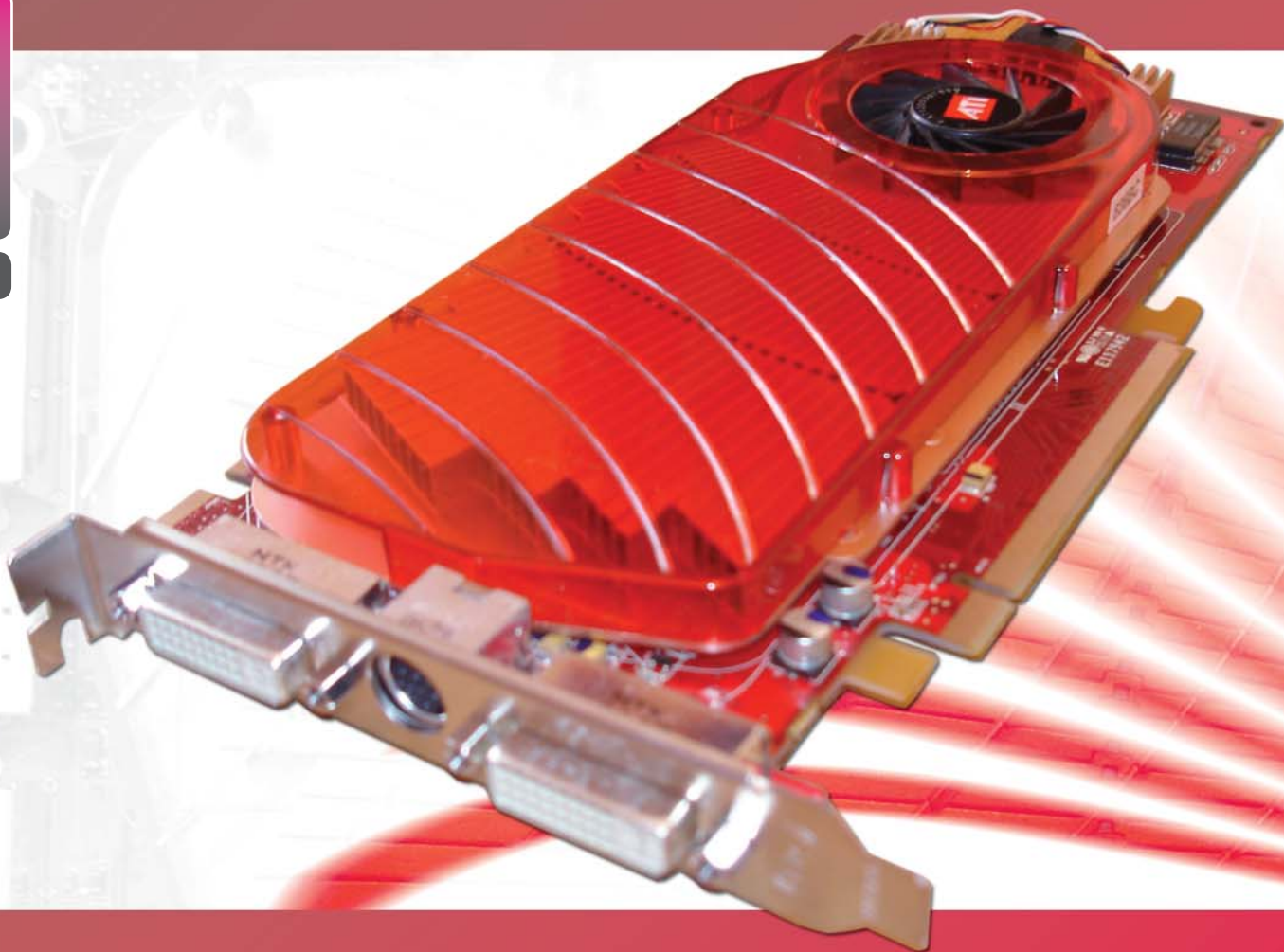






KLAN RUR INDUSTRIES

www.klanrur.co.yu



ATI (AMD) RADEON X1950PRO

Nova kartica unapređenih mogućnosti

AMD, opštepoznata firma u domenu procesora je kupila ATI, jednako poznatu kompaniju na polju grafičkih kartica. U ovom trenutku sve što smo dobili od ove akvizicije je promena imena ATI sajta. U budućnosti, stvari kao što su integracija grafičkog adaptera u sistemski procesor su sasvim izvesne, ali do tada će proći relativno mnogo vremena, naročito ako se izme u obzir poimanje istog u IT svetu. U međuvremenu, da vidimo šta je ATI (AMD) integrisao u novi RV570 GPU na X1950PRO grafičkim karticama.

Model	ATI X1950PRO
Frekvencija GPU-a	580 MHz
Frekvencija memorije	1370 MHz



	ATI X1950PRO	ASUS 7900GS TOP
3DMark06 S.M. 2.0	1777	2113
3DMark06 S.M.2.0 FSAA 4x, AF 8X	1931	-
3DMark06 S.M. 3.0	1430	1652
3DMark06 S.M.3.0 FSAA 4x, AF 8X	1331	-
3DMark05	8328	7759
3DMark05 FSAA 4X, AF 8X	6827	6318
Doom3	103,2	116,3
Doom3 FSAA 4X, AF 8X	69,3	85,2
FEAR	73,0	85,0
F.E.A.R. FSAA 4X, AF 8X	49,0	54,0
Call of Duty 2	69,0	68,2
Call of Duty 2 FSAA 4X, AF 8X	54,0	56,8
Half Life 2	129,8	116,4
Half Life 2 FSAA 4X, AF 8X	93,4	92,8
Prey	65,0	73,0
Prey FSAA 4X, AF 8X	46,9	56,5

Test konfiguracija:

Athlon 64 3000+ @ 2.4 GHz

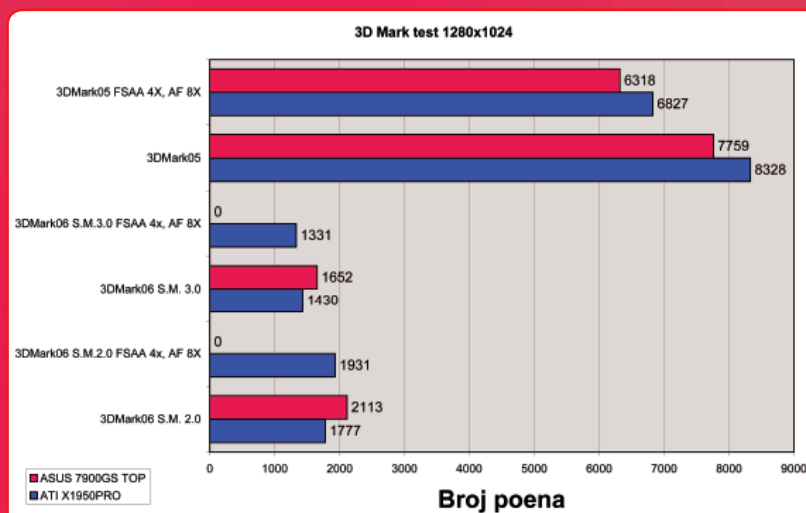
ASUS A8N-E

2x512 MB Infineon DDR 400

Western Digital 3200JS SATA2

Forceware 96.89 beta

Catalyst 6.10



Do sada, na modelima više klase, mogućnost rada sistema sa dve grafičke karte se ostvarivala komplikovano. Bilo je potrebno da posedujete tzv. master karticu koju ste povezivali sa "običnom", a sve to je u praksi izgledalo relativno zbunjujuće i odražavalo je nedovoljnu usavršenost koncepta. ATI je, naravno radio na rešenju problema i prva kartica sa podrškom za Crossfire integrisanom u čip je pred vama.

U praksi, kartica na testu je u domenu

estetike nastavila put prethodnika X1950XTX i slobodno možemo reći da izgleda odlično. Za razliku od glomaznog XTX, zauzima samo jedan slot. Zajedničko im je da poseduju kompletno bakarni hladnjak, a hladan vazduh se usmerava na rebra uz pomoć veoma tihog ventilatora. Novi čip, RV570 je po mnogo čemu je poseban. Realno, naslednik je X1900GT kartica, odnosno oslabljenog R580 koji se tu nalazio. Kod RV570 nema namernog umanjenja performansi u vidu isključivanja neispravnih delova GPU-a, pa

je ovaj čip prirodno opremljen sa 36 piksel šejder i 12 verteks šejder jedinica i radi na 580 MHz. Kartica je opremljena sa 256 MB DDR3 memorije podešene na 1370 MHz. U poslednje vreme sve češće se srećemo sa podrškom za HDCP, što je i ovde slučaj, pa sa X1950PRO nećete imati problema sa reprodukcijom videa visoke definicije u Windows Vista. Treba pomenuti i tehnološki proces izrade koji je i ovde 80 nm, pa se može tvrditi da je ATI usavršio proizvodnju i da će sada cene bar po tom osnovu moći da se idu naniže u slučaju naleta konkurencije. Povodom cena, ova kartica je projektovana do granice od 200€ i trebalo bi da je bude na tržištu u dovoljnom broju primeraka, imajući u vidu napredan proces proizvodnje, čip koji se pravi od nule i samo za ove kartice. Dual DVI priključci se u klasi kojoj ova kartica pripada podrazumevaju, a očekivano, ATI isporučuje ugrađen Rage Theater čip koji donosi VIVO mogućnosti.

Još malo ćemo se baviti sa Crossfire implementacijom na X1950PRO. Napomenuto je da vam master kartica nije potrebna i da se kontrola i tome namenjena elektronika nalazi integrisana u RV570. Tzv. "Composting engine" konstruisan na ovaj način, omogućava lako sklapanje veoma jake konfiguracije u smislu igranja. Crossfire funkcioniše na pločama sa ATI čipsetom ▶

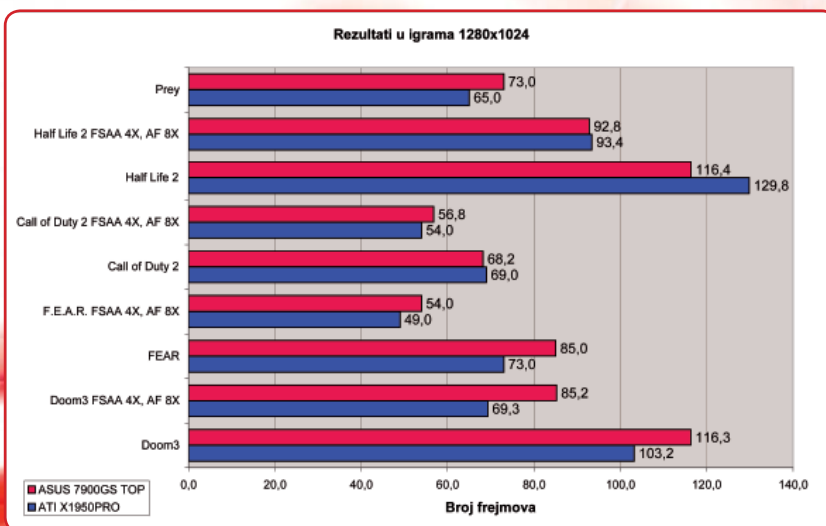
RD480 ili RD600, kao i na određenim Intel modelima, pa prvenstveno na to treba obratiti pažnju prilikom kupovine. Interesantnu sitnicu predstavljaju kablčići za povezivanje dve kartice koji se dobijaju u paketu, za razliku od SLI koncepta gde dolaze sa matičnim pločama. Nama se prvi koncept više dopada.

Iz suprotnog tabora, rival X1950PRO je Geforce 7900GS. Pravi primerak nVidia kartice nažalost na ovom testiranju nismo imali, a u poređenju sa TOP verzijom GS-a, PRO je nešto slabiji. Imajući u vidu projektovanu cenu obe kartice, to ne predstavlja minus. U nekom od sledećih testova sukobićemo 7900GS sa fabričkim frekvencijama jednom PRO-u i prezentovati rezultate. Takođe, možete o tome više saznati u mnogobrojnim testovima na mreži.

Predstavljanjem X1950PRO ATi je uneo zbrku na tržište u cenovnom razredu do 200€. Ukoliko snabdevenost bude na nivou i ako cena ne bude mnogo odstupala od predložene, nema razloga da se ova kartica "ne primi". Situacija je

takva da na ovom polju danas odlučuju simpatije ka jednom od proizvođača jer su performase približno jednake. Ako se odlučite na akviziciju dobre igračke kartice sa mogućnošću kasnijeg jednostavnog poboljšanja sistema sa još jednom takvom, nema razloga da vam ne preporučimo X1950PRO.

Nikola Nešović



S!



Seriya monitora sa ugrađenom web-kamerom (Webcam)
namenjena video komunikaciji

Uživo u svakom trenutku



PW201 snima i prenosi sve vaše nezaboravne trenutke

- Ugrađena web-kamera od jednog megapiksela omogućuje čistu i jasnu video komunikaciju.
- Ekran od 20" visoke rezolucije (1680x1050), glare-type panel, širok ugao gledanja i još mnogo više ...
- Velike mogućnosti povezivanja omogućuju priključivanje DVD player-a, igračkih konzola i drugih uređaja. Opcija "Slika u slici" vam dopušta da pogledate omiljenu emisiju čak i dok radite na računaru.

ASUS 7950GT i 7900GS TOP

Brzo i frizirano

Uobičajen način razmišljanja prosečnog kupca grafičkih kartica kod nas bi izgledao otprilike ovako: "Neka bude dobra slika i što jeftinije. Hoću da pogledam po koji film, a i da kupim usisivač. Ako mali bude hteo da se igra, neka se zanima sa kartama.". Na sreću postoje i oni koji su okrenuti pravom gejmingu, većina vas koji čitate magazin Play!, i za vas je ASUS ovog meseca spremio dve veoma zanimljive kartice. Geforce 7950GT i 7900GS su tek pre nekoliko nedelja predstavljene svetu, a opet, evo ih na testu. Da stvar bude zanimljivija, 7900GS je u TOP izdanju, onako kako ASUS zamišlja fabrički overklokovane grafičke karte. ►

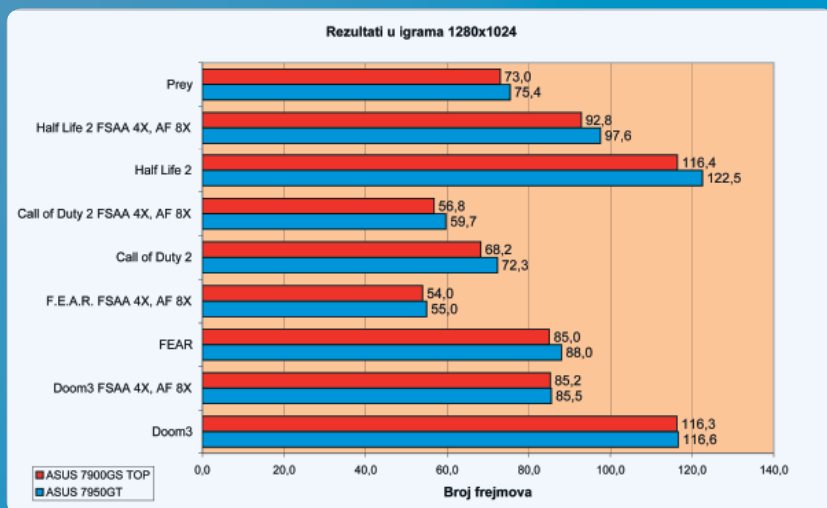
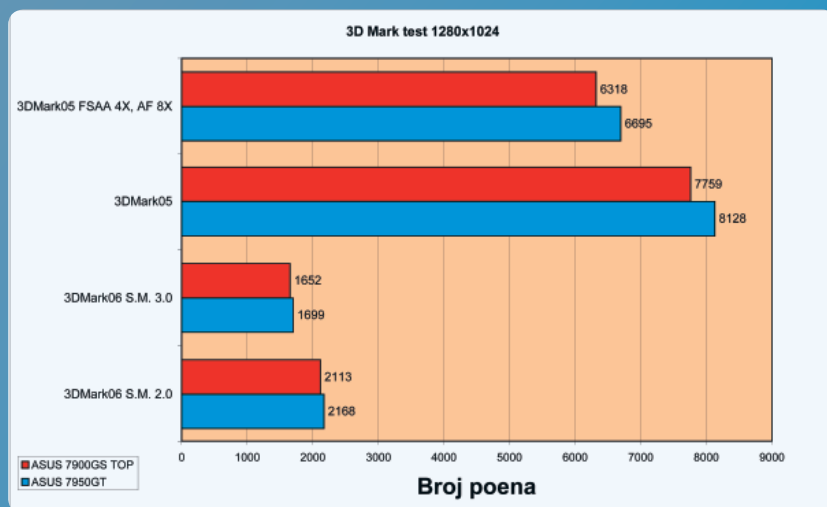


Želimo odmah nešto da razjasnimo: Ove kartice se fizički ne razlikuju. Dobro, ako pod razlikom podrazumevate nalepnice sa serijskim brojevima, pogrešili smo. Tako, za obe možemo reći da imaju relativno mali hladnjak sa bakarnim profilom većeg proreda koji na prvi pogled ne uliva preterano poverenje. Shodno minimalističkom pristupu kod hlađenja, memorija je ostavljena otkrivena. Ostalo spolja gledano je uobičajeno. Tu su dva DVI priključka, konektor za obavezno dodatno napajanje (ukoliko ga ne priključite, nema igranja, ali će u 2D modu sve raditi normalno) i tv izlaz. Kod 7950GT je prisutan HDCP, pa je, kao i Radeon X1950PRO, ova kartica potpuno spremna za HD reprodukciju u Windows Visti. Prilatični paket je prilično ekskluzivan i u skladu sa ASUS renomeom. Tako, pored kablova drajvera i već uobičajene torbice za diskove, u kutijama obe kartice naćićete po kopiju novog Ghost Recon-a sa podnaslovom Advanced Warfighter.

Glavnu reć ovde vodi G71 grafićki ćip i predstavlja bitnu razliku izmeću modela, iako je prisutan kod oba. Radi se o GPU koji smo prethodno sretali kod pripadnika 7900 serije i shodno svojoj odlično dizajniranoj arhitekturi i mogućnostima da radi na visokim frekvencijama, srećemo ga i ovde.

Kod 7900GT on raspolaže sa 24 piksel i 8 verteks šejder jedinica i radi na 550 MHz. Naglašavamo da je ovaj model promovisan da nasledi i na neki naćin unapredi 7900GT u istom cenovnom rangu. Taj cilj je postignut sa dodatkom 256 MB memorije više, pa novi GT raspolaže sa 512 MB DDR3 koja radi na visokih 1400 MHz. Nije neuobićajeno da se kod nVidia kartica veoma lako dostignu primetno veće brzine rada, a sa ASUS-om kao proizvoćaćem, to je svakako oćekivano. Zato, u momentu kada smo dostigli 640 MHz i 1620 MHz za ćip i memoriju, bili smo iznenaćeni, ali ne preterano.

Druga kartica na tom polju briljira gotovo ćim se izvadi iz kutije. Po instalaciji drajvera lako se da utvrditi da je TOP zapravo



artiljerijska barža. Radi brže u odnosu na referentni GS model i to primetno. nVidia svoje kartice "drži" na 450 MHz i 1320 MHz, dok je ASUS bio vredan i poćastio nas sa mnogo više. Memorija radi na 1440 MHz, dok ćip "svira" na impozantnih 590 MHz. Svemu tome naravno nema kraja, pa smo mi, radoznali i dokoni želeli još i zaustavili se na 620/1590 MHz. Iz navedenog se vidi da su kartice slične i još po nećemu. Sa druge strane, bitna razlika se ogleda u kolićini memorije koje ovde ima 256 MB DDR3 i u "jaćini" GPU-a. Kod 7900GS TOP on radi sa 20 piksel i 7 verteks šejder procesora i time je

neznatno, ali merljivo slabiji.

U praksi, kartice su se pokazale sjajno. U tabeli sa rezultatima možete videti ono što smo naveli u prethodnim redovima. 7950GT je brži, ne toliko koliko bi trebalo da bude, ali jeste. Njegov direktni konkurent je ATI X1900XT sa 256 MB memorije i u njihovom duelu se postavlja pitanje dostupnosti za kupovinu. Već neko vreme unazad ATI izbacuje kartice ćiji primerci doću samo do nas novinara, a opipljivije primerke retko ko može da "dohvati". Da li to ima veze konkrećno sa ATI-jem, njihovim ►

Model	ASUS 7950GT	ASUS 7900GS TOP
Frekvencija GPU-a	550 MHz	590 MHz
Frekvencija memorije	1400 MHz	1440 MHz

proizvođačima ili su naši distributeri pomalo "lenji", ne znamo. Bitno je da 7950GT možete kupiti po ceni od oko 320 € dok za X1900XT nismo sigurni.

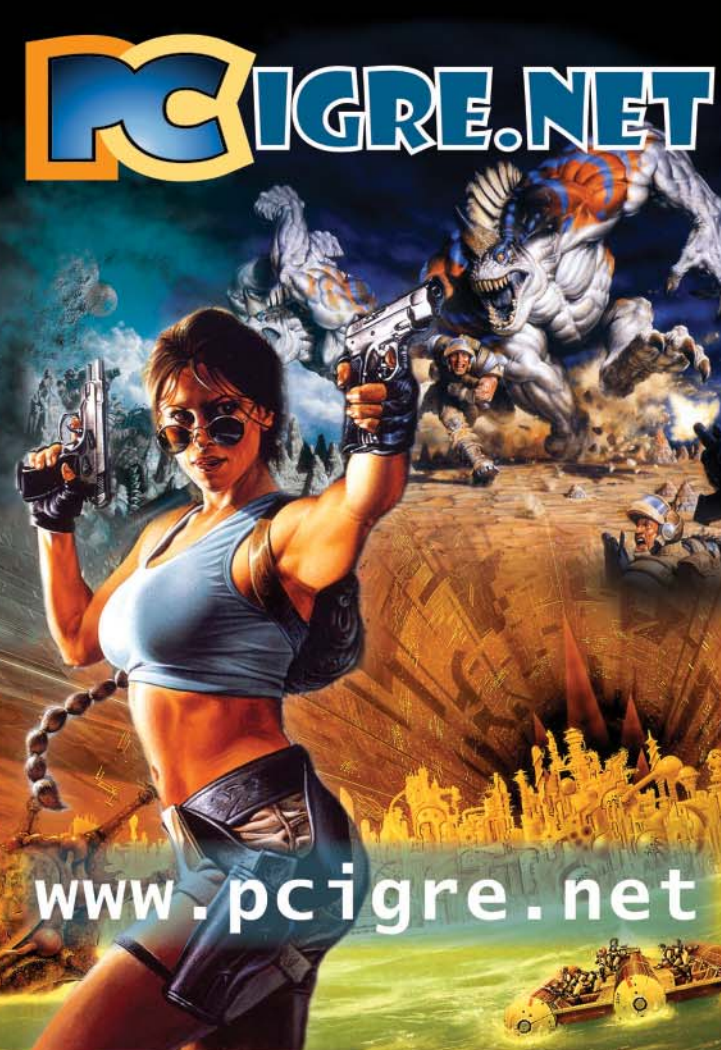
7900GS TOP je specifična kartica. Običnom GS-u rival je u ovom broju predstavljeni X1950PRO. U tom tekstu konstatovali smo da u duelu ove dve kartice na fabričkim frekvencijama rada rezultati bivaju prilično u istom nivou. GS TOP je jako ubrzan i time su performanse приметно bolje. To sa sobom nosi cenu koja u mnogome prekoračuje granicu od oko 200€ pa možemo konstatovati da na ovom testu nemamo reper za nju. Radi se o zaista sjajnoj kartici, pravom pripadniku TOP serije koja je već godinama unazad kod nas sinonim overklokinga. Sa tog aspekta dodeljujemo joj Golden Award, zasluуuje je.

Nikola Nešović

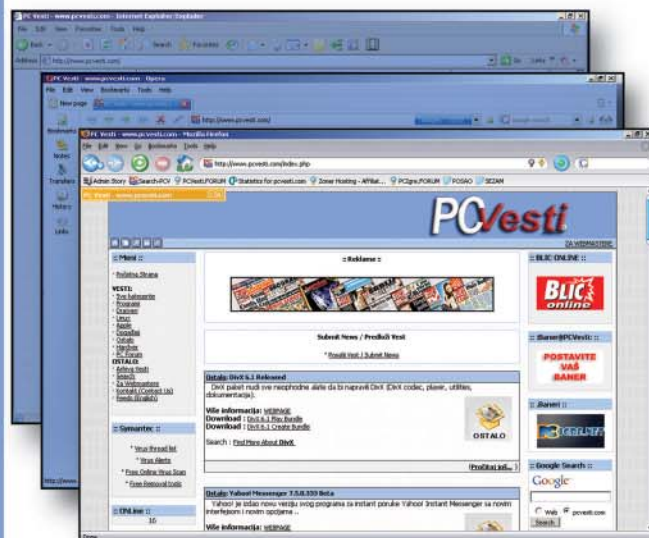
	ASUS 7950GT	ASUS 7900GS TOP
3DMark06 S.M. 2.0	2168	2113
3DMark06 S.M. 3.0	1699	1652
3DMark05	8128	7759
3DMark05 FSAA 4X, AF 8X	6695	6318
Doom3	116,6	116,3
Doom3 FSAA 4X, AF 8X	85,5	85,2
FEAR	88,0	85,0
F.E.A.R. FSAA 4X, AF 8X	55,0	54,0
Call of Duty 2	72,3	68,2
Call of Duty 2 FSAA 4X, AF 8X	59,7	56,8
Half Life 2	122,5	116,4
Half Life 2 FSAA 4X, AF 8X	97,6	92,8
Prey	75,4	73,0
Prey FSAA 4X, AF 8X	58,1	56,5
Catalyst 6.10		

Test konfiguracija:

Athlon 64 3000+ @ 2.4 GHz
 ASUS A8N-E
 2x512 MB Infineon DDR 400
 Western Digital 3200JS SATA2
 Forceware 96.89 beta
 Catalyst 6.10



PCVesti
www.pcvesti.com



www.pcvesti.com

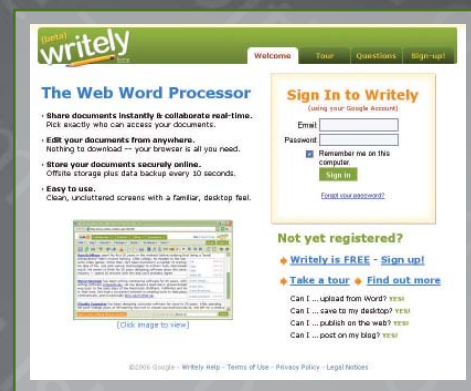
NAJSVEŽIJE INFORMACIJE IZ SVETA AUTOMOBILIZMA
NOVITETI I TESTOVI AUTOMOBILA I OPREME
IZVEŠTAJI SA SAJMOVA



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM

TUNING & STYLING SAVETI, AUDIO I TECH OPREMA
NAJAKTUELNIJI CENOVNIK
MUZIKA, FORUM I CHAT

WRITELY



Intervju sa razvojnom ekipom

Writely je softver odnosno internet aplikacija o kojoj smo već pisali u prošlom, četvrtom broju magazina Play!. U međuvremenu smo obavili intervju sa ekipom koja stoji iza projekta, pa evo šta su nam oni rekli.

Play: Već godinu dana, od kada je izdat, Vrajtli svakim danom postaje sve popularniji. Koja su bila očekivanja tima prilikom početka projekta i koliko ste zadovoljni načinom na koji se stvari odvijaju?

Writely!: Vrajtli je počeo kao istraživački projekat tri iskusna inženjera iz Silikonse Doline: Sema Šilasa, Stiva Njumana i Klaudije Karpenter. Zajedno su оформili kompaniju Upstartle, LLC i izdali Alfa verziju Vrajtlija, avgusta 2005. Planirali su veliku proslavu kada nakupe 100 korisnika, ali nikada nisu proslavili taj jubilej jer se desio veoma brzo! Bilo je puno posla, jer su se stalno trudili da budu ispred potreba korisnika, osiguravajući kvalitet i pouzdanost servisa. Počela sam im pomagati mesec dana nakon puštanja Vrajtlija u javnost i oktobru se potpuno priključila timu. Apsolutno smo oduševljeni reakcijom korisnika i prihvatanjem ovog "Web 2.0" proizvoda. Na kraju, za mnoge je koncept pisanja, izmene i deljenja dokumenata onlajn pomalo čudan - često reakcija ljudi na Vrajtli pozivnicu "A gde je prikačeni fajl?". Mnogima je teško zamisliti da onlajn menjaju kompletne dokumente, a još teže da ih u realnom vremenu zajedno rade sa saradnicima.

Play: Kakve promene je Vrajtli skoro pretrpeo? Radite li trenutno na nekim većim poboljšanjima? Koliko daleko je Vrajtli danas od onog što planirate da bude u budućnosti?

Writely!: Vrajtli je pretrpeo neke veoma bitne izmene u proteklih par meseci. U junu, premestili smo kompletan servis na Guglove servere. Naravno, korisnici su to jedva primetili, jer smo se trudili da promena izgleda nebitna, ali je ona u stvari ogromna. Ta promena nam je omogućila da dramatično povećamo broj korisnika, zbog čega smo ponovo omogućili registracije u septembru - još jedna velika promena. I najsvežija promena je prebacivanje na Guglov sistem za login, koji podržava Gugl

naloge. Još jedna novotarija koju korisnici možda nisu primetili, ali je omogućavanje toga zahtevalo temeljno planiranje i testiranje.

Writely!: Povodom pitanja kuda idemo, veoma smo uzbuđeni zbog novina koje planiramo za ovu jesen. Ne želimo da objavljujemo planove javno, zbog konkurencije, pa ne mogu dati jasan odgovor. Ali mogu reći da su nam planovi zasnovani pre svega na sugestijama koje dobijamo od korisnika - veoma smo fokusirani na ispunjavanju potreba naših korisnika i puno se trudimo da Vrajtli i dalje bude najpopularniji internet procesor reči.

Play: Funkcija za kolaboraciju je veoma cenjena među korisnicima. Planirate li da je još više poboljšate, možda opcijom četa, ili nečeg sličnog što bi omogućilo komunikaciju korisnika prilikom kreiranja ili izmene dokumenta?

Writely!: Da, mogućnost kolaboracije je naša najvrednija funkcija. Ljudi su danas naviknuti na slanja dokumenata u mejlovima, što za rezultat ima različite verzije istog dokumenta, koje na kraju treba ručno spojiti. Sa Vrajtlijem, svi dolaze na net da vide i u isto vreme izmene najnoviju verziju dokumenta. Imajući to u vidu, stalno radimo na poboljšanjima ove bitne funkcije i jako cenimo sugestije i zahteve koje nam korisnici šalju u vezi toga.

Play: Koliko dugo planirate da se držite bete i da li je bilo nekih razgovora o datumu "potpunog puštanja na tržište"?

Writely!: Ima još dosta da uradimo, pre nego što "diplomiramo" iz bete. Lepo je što većina korisnika misli da smo i danas spremni za to, ali imamo listu ključnih poboljšanja koje želimo da sprovedemo u delo pre tog koraka. Znaćemo kad je pravo vreme - ponovo, na osnovu pisama naših korisnika.

Play: Postojale su neke najave da će se puna verzija programa plaćati, kad isti izađe iz bete. Postoji li pretpostavka cene servisa, ili ćete ih oformiti nakon potpunog puštanja?

Writely!: Te najave Upstartle kompanije su postale

zastarele, kada je Gugl došao do Vrajtlija. Naš najveći prioritet je da se fokusiramo na pravljenje odličnog proizvoda za naše korisnike. Trenutno ne postoje planovi monetizacije softvera.

Play: Imate li neke jasne planove posle Vrajtlija? Hoćete li nastaviti da pravite "kancelarijske" internet aplikacije?

Writely!: Pored nastavka poboljšanja i širenja Vrajtlija, radićemo na ostalim "Web 2.0" aplikacijama, na primer na Gugl Spredšitu i Gugl Lebsu. Naravno da postoje mnoge prilike za pravljenje drugih korisnik "Web 2.0" aplikacija, kako za Gugl, tako i za ostale firme. Tržište je veliko i ima dosta prostora.

Play: Da li mislite da će Vrajtli naterati druge velike kompanije, poput Mikrosofta, da izdaju njihove verzije "Web 2.0" softvera?

Writely!: Vrajli je možda pomogao da se dokaže da postoji potreba korisnika za onlajn skladištenje, izrade, saradnje i deljenja dokumenata. Ako više takmičara uđe u prostor "Web 2.0" aplikacija, to će verovatno biti jer im njihovi korisnici govore da žele prednosti koje pružaju veb aplikacije - precizno, pristup sa bilo kog računara i lako onlajn deljenje dokumenata.

Play: Razvoj AJAX-a i "Web 2.0" tehnologije, sada i Vrajtlija kao da prave potpuno novu granu u svetu softvera. Da li će doći dan kada će potpuno zameniti desktop softver, ako postoji, koliko daleko mislite da smo od tog dana?

Writely!: Mesta za desktop softver će biti još dugo. Današnje veb aplikacije ne rade oflajn, dok desktop softver radi. Takođe, desktop softver je tu veoma dugo (mnoge aplikacije su tu više od 15 godina), dok su veb programi još uvek vrlo mladi. Iako je veb softver relativno jednostavan i lak za upotrebu, što je plus za mnoge korisnike, neki korisnici imaju potrebu za naprednim, visoko specijalizovanim funkcijama koje pružaju desktop aplikacije.

Play: Hvala Vam na vremenu.

Writely!: Hvala i Vama!

Šta uradite kad dotaknete prosvetljenje? Nastavite dalje. Mac OS X Tiger je 2005. bio ispred svog vremena. Ali to nije zaustavilo Epl inženjere. Ovo je pogled na ne tako daleku budućnost. Predstavljamo Mac OS X Leopard.

Mac OS X Leopard

Dok svi brbljaju o Visti, mi smo rešili da odemo korak dalje i predstavimo sistem koji je otišao korak dalje od "Windows"-a. Našem tržištu ne toliko poznat Mekintoš (skraćeno Mek), oslanja se na potpuno drugačiju arhitekturu od PC-ja i operativni sistem koji je davno prevazišao svog konkurenta. Mekov OS iz 2005, Tajger, imao je u sebi skoro sve čime se Mikrosoft diči u svom novom pulenu, Visti. Ovo su neke od osobina koje će krasiti Tigrovog naslednika, Leoparda, najavljenog za proleće '07.

"Time Machine" - Koliko puta ste zaista bekapovali sistem? A koliko puta ste zažalili što nemate bekap? Žaljenja i tuge nema u Leopardu, jer je Vremenska Mašina zaista upotrebljiv program. Prvo što uradi je da potpuno skladišti sve informacije sa vašeg Meka, a nakon toga beleži bukvalno svaku izmenu koju napravite. Konstrukcija Mašine je takva da možete da se vratite 43 dana u prošlost i vidite kako je vaš sistem tada izgledao. Ili možete u vremenu da potražite neki davno izbrisani fajl i prenesete ga u današnjicu. Možete bukvalno da skrolujete kroz dane, nedelje, mesece. Program je takođe jako fleksibilan tako da možete da birate šta će biti bekapovano, a šta ne, koliko često i gde. Pošto vaši bajti još uvek ne mogu da se skladište u vazduhu, biće vam potreban poseban hard disk za maksimalno iskorišćenje ovog programa.

"Spaces" - Prostori su nešto slično Linuksovim različitim desktopima. Ova funkcija omogućava kreiranje raznih radnih površina, zavisno od namene. Na primer, napravite Prostor za rad i Prostor za internet. Recimo da se bavite veb dizajnom. U prostoru za rad su smešteni vaš editor koda, Safari sa stranicom koju editujete, FTP klijent, i recimo, PHP indeks pojmova. Kad se umorite od rada,

prebacite se na Prostor za internet gde je Safari sa nekim vama interesantnim stranicama, IM klijent, muzika i neka mini igrice. Aranžiranje, kontrola, pregled i izmena Prostora su veoma jednostavni i dodaju utisku da se Epl stvarno brinuo oko detalja i olakšavanja korisnikovog virtuelnog života.

"Dashboard" - Svi vole Vidžete ("Widgets"). Iako su stvarno simpatični i lepog dizajna, moglo bi se dosta polemisati oko toga koliko su zapravo korisni i potrebni na desktopu. U Leopardu, oni imaju mnogo veću funkciju od običnog pokazivanja temperature, datuma i potrošnje hdd-a. Mogu se koristiti za internet, pretragu filmova, RSS i druge korisne radnje. Možete, na primer, pratiti rezultate na Livescore.com u sklopu zgodnog Vidžeta, promenljivog položaja i dizajna. Leopard takođe donosi i program za dizajn Vidžeta, sa sve dibagerom, templejtima i podrškom za RSS, podcast, fotokast i drugo. Sve ove funkcije obuhvaćene su "Dashboard"-om, programom za kontrolu i prenos Vidžeta sa jednog Meka na drugi.

"Mail" - Još jedno zanimljivo dostignuće je Mejl. Služi gomili potreba - od slanja mejlova do pisanja podsetnika. Za potrebe prvog, tu je 30 templejta za različite prilike - čestitke, pozivnice, pozdrave itd. Slike, tekst i stilovi se se lako menjaju i dodaju, pa je time konstrukcija mejla znatno olakšana, a tu je i podrška za RSS. Ono što Mejl izdvaja od mnogih sličnih je opcija pisanja beleški i podsetnika. Podsetnik je sinhronizovan sa Leopardovim "iCal" (kalendar) programom, pa se obaveze mogu lakše pratiti. Beleške i podsetnici su organizovani po folderima i može im se pristupiti sa bilo kog računara.



Dodajte tome i mogućnost pronalaženja svega napisanog i primljenog u Mejlu Leopardovim programom za pretragu i dobili ste jedan zaista moćan alat.

I ne, ovde nije kraj. Ova 64-bitna zver poseduje još hrpu impresivnih funkcija. Za "iChat" se može slobodno reći da predstavlja novu generaciju IM programa. Prilikom video-četa, lako se može namontirati pozadina koja odaje utisak da ste na plaži, u pozorištu, na Marsu. I ta pozadina može de se kreće i sadrži sopstveni ambijentalni zvuk, btw. Preko "iChat"-a, možete zajedno sa sagovornikom da švrjljate po svom ili njegovom desktopu, zajedno surfujete na netu, ili radite šta god vam već padne na pamet. Tu su još i fantastični "iCal", koji je priča za sebe, glasna podrška za gomilu programa na svim većim svetskim jezicima, prečice na tastaturi, sistem za animaciju prilagođen Intelovim dual-kor procesorima, kontrola vašeg klinca koji želi neobuzdano da igra WoW, program koji omogućava instalaciju XP-a na Meku itd itd.

To su neke osnovne informacije. Za više o Leopardu, posetite www.apple.com/macosx/leopard/index.html

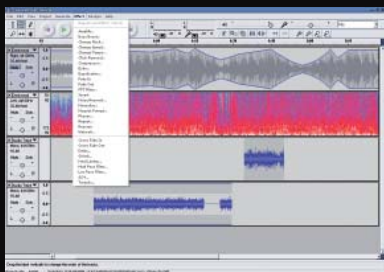
Audacity

Izdavač: Audacity Developer Team
(audacity.sourceforge.net)

Sistem: Windows 98/Me/2000/XP

Veličina: 2.31MB

Besplatan program koji može da zameni "Sound Forge". Donekle. Muzički "Gimp". Opensors rešenje gomile entuzijasta povezanih preko SourceForge.net-a. "Audacity".



Prva stvar – interfejs, logično. Iako nije jedan od programa koji svojim interfejsom demoralizuje početnika i ubije onaj entuzijazam za učenje i novi projekat, nije ni bonbona. Raspored i izgled ikonica nije baš dopadljiv, ali pošto smo mi svi uber hax0ri i mrzimo "našminkane" programe, ovakav izgled je OK. Opcije su lepo organizovane po padajućim menijima, a najkorisniji alati su u

radnoj paleti, koju btw. nemojte da pomerate, verujte na reč.

Što se tiče nekih početnih podešavanja, tu su nameštanja kvaliteta novog projekta, dubine bita i slično (program podržava 32bitni "floating-point" zvuk), podešavanja u vezi eksportovanja fajlova (podržava mp3) i mogućnost kreiranja ličnih tastaturnih prečica. Ostalo je krajnje uobičajeno i ne bi trebalo da zadaje problem.

Najbitniji deo skoro svakog softvera su alati. Oni najkorisniji su, već smo zaključili, na paleti. Među njima se izdvaja krajnje korisni "Envelope" alat, koji se koristi da se delu projekta izmeni nivo zvuka i da se izgradi osnova za dalje dodavanje efekata. Zanimljiv je i "Multi-Tool", koji kombinuje četiri alata u jedan, za brži rad. Bitno je pomenuti i da je "Undo" softverski neograničen, sa sve istorijom akcija.

Kada započnete novi projekat, ili otvorite postojeći, sa leve strane se stvori još

jedna paleta, koja prikazuje informacije o projektu i nudi različite načine pregleda ("Waveform", "Waveform(db)", "Spectrum" i "EAC" mod), kao i menjanje osnovnih osobina fajla. Na toj paleti se vrši i razdvajanje kanala.

Što se tiče efekata i naprednijih alata, skoro svi su tu, a ima i nekih jednostavnih novotarija. Glavna zamerka je što nije moguće promeniti frekvenciju zvuka bez kompletnog deformisanja. Eho i fejd efekti su prilično simpatični, ali je "Noise remove" mogao bolje da se odradi.

Zaključak o Audacityju je sličan kao i kod skoro svakog drugog dobrog besplatnog programa. Brz je, efektan, odlično radi osnovne i poluprofesionalne operacije i kao takav dovoljan je za obavljanje poslova koji većina nas radi u slobodno vreme ili pri nekom svom mini-projektu. Ali za "ozbiljan" rad sa zvukom i muzikom, razmislite o kupovini profesionalnog alata.

EXPStudio Audio Editor Free

Izdavač: ExpStudio (www.expstudio.com)

Sistem: Windows 98/Me/NT/2000/XP/2003

Server/Vista

Veličina: 5.97MB

Poslednja verzija: 4.0

EXP Audio Editor je jedan od onih malih kućnih programa za zabavu. Lak za upotrebu i efikasan u (veoma) prostim zadacima.

Ipak, program je odmah po pokretanju zaradio minus, jer iz nepoznatih razloga smanji nivo zvuka na računaru na nekih 15% i to se ne može u opcijama izmeniti. Ali ajde.

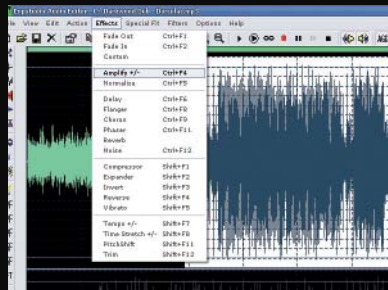
Vrlo dopadljiv interfejs je prvi plus. Radna površina efektna, svi korisni alati na dohvat ruke, sa velikim dugmetom za kontrolu nivoa zvuka.

Dalji korak je izbor tipa projekta. E, tu smo. EXP je daleko od vrha u domenu izmene i kovanja zvuka. Dobar deo opcija koje program pruža su krajnje nepotrebne ili loše odrađene, a prilikom izvođenja operacije, program, ponovo iz nepoznatih

razloga, ne koristi raspoloživi hardver do maksimuma, što vas možete naterati da se nervozno češete po glavi dok čekate da program uradi fejd in ili neki sličan efekat. Na opcije menjanje dubine bita i frekvencije zaboravite jer jedne nema a druga traje smešno dugo. Svetla tačka su brojni preseti koji mogu pomoći pri obradi, kao i podrška za dvanaest audio formata.

Druga strana programa je snimanje zvuka. Stiče se utisak da je program i pravljen za snimanje, a da je edit ubačen čisto reda radi. MiKS se radi u realnom vremenu, bez novih lejera, što će olakšati posao početniku. Napravljeno je i desetak funkcija za izmenu i obradu glasa. Jedna od njih je prebacivanje muškog glasa u ženski. Daleko od toga da će stvarno potpuno da ga pretvori, ali ipak napravi

neku promenu u boji, pa se funkcija može iskoristiti. Tu su i opcije za miksovanje sa nekim drugim fajlom, a desna strana interfejsa dolazi do izražaja i postaje najviše korisna pri snimanju.



Teško da ćete bilo šta ozbiljno uraditi s ovim programom. Ja ga vidim kao softver koji bi jednog dana pokazao čerkeci, da prilikom igre s mikrofonom radi nešto kreativno i uči osnove korišćenja softvera.



KLAN RUR

www.klanrur.co.yu

